

HKABC
ABC
BIOHAZARD 3真的提前推出?
1999年7月2日
104
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZ
每本港幣35元
中華英雄
特別專訪
鄭伊健同你分享拍戲打機心得
格鬥全力進擊
餓狼傳說WILD AMBITION
拳皇DREAM MATCH 1999
攻略唯我獨專
PERSONA 2罪
SPRIGGAN LUNAR VERSE
CULDCEPT EXPANSION
新作多面睇
友情 私立JUSTICE學園 熱血青春日記2
驚慄 DINO CRISIS
音樂 DDR 2nd ReMIX
惹笑 捉猴呀
4 895011 311049
© CAPCOM CO.,LTD.

你想唔想好似我哋咁出人頭地？

如果係想嘅話，就一定要睇落去！！

《遊戲誌》現正大量招請：

1. 初級編輯——經驗不拘，只要對打機有心得及遊戲觸覺敏銳便可；
2. 高級編輯——有編輯經驗，對遊戲有一定程度認識，中文程度良好，懂日語及中文打字

大家自覺附合以上條件，千萬唔好錯過出人頭地嘅大好機會！即刻寫封信嚟，記住！要有一份「履歷表」同埋一份大約有1000字左右嘅遊戲簡短略或介紹，如果係可造之材，我哋一定會搵你上嚟見見面。

唔好再浪費時間，即刻寄信嚟啦！！


EXPRESS套裝$350至Cool價
係時候擁有自己嘅冧巴！
9173 7769
9318 3865
9682 1061
9345 4252
足足250分鐘任你傾，
而家唔出儲值電話咭仲等幾時！
好恨有自己嘅手機冧巴，但又未夠年齡上台？唔駛愁！數碼通Express循環儲值電話咭就至fit你。免月費、免簽約，即買即用。而家全新優惠套裝至cool價$350，就有成250分鐘本地通話時間俾你大傾特傾！無論任何時段都係$1.4/分鐘，用完仲可以隨時增值。
除咗咁超值嘅優惠，Express咭仲有好多優點：
• 一咭兩用，又係流動電話SIM咭，又係IDD電話咭
• 唯一配合所有雙頻、GSM或PCS手機嘅儲值電話咭
• 可用手機或音頻電話打IDD*，仲唔駛俾IDD按金
• 增值方法簡單†，唔駛換咭兼用番同一號碼
• 加送「來電顯示」及「資訊通」服務
想完全擁有屬於自己嘅冧巴，就快啲去數碼通各分店或特約經銷商搶購啦。
* Express IDD通話費以6秒為一個單位計算。
† 儲值用完後，可以到數碼通各分店購買增值券，或透過「易通財」或「銀通」櫃員機增值。
24小時銷售熱線 2281 8888
EXPRESS
$200
$500 $350/250分鐘
$300 $250/150分鐘
$100 $90/50分鐘
數碼通
網址：http://www.smartone.com.hk





遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE
VOL.104目錄 1999年7月3日

中華英雄特別企劃

SNK格鬥參翼齊飛

攻略資訊港

詢眾要求高手秘笈傳授
完全攻略資料庫

遊戲索引（以遊戲類型及筆順排序）

ACT

AVG

ETC

FIG

RAC

RPG

SLG

SPT

SRPG

STG

TAB

遊戲類型解說

類型	解說
ACT	動作遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲
ETC	電子小説／其他類型遊戲
FIG	對戰格鬥遊戲
PUZ	智力／方塊遊戲
RAC	賽車遊戲
RPG	角色扮演遊戲
SLG	模擬／育成／戰略遊戲
SOC	足球遊戲
SPT	體育運動遊戲
SRPG	戰略角色扮演遊戲
STG	射擊遊戲
TAB	桌上遊戲

熱點新作
人氣新作詳盡報道

GP 樂園

有 Arc The Lad 同埋山口紗彌加睇

NOTES FROM EDITOR

今期可算是近排最忙碌的一期，事關編輯部除了要應付數量繁多的新作外，還要製作即將推出的攻略別冊，真是辛苦大家了，不知道讀者會否多多支持我們的心血結晶呢？

踏入七月不少強作推陳出新，這是每年夏季必然發生的事，單看PlayStation陣營的大將《DINO CRISIS》足已掀起另一輪業界旋風，估計它在香港應能像《BIOHAZARD》般同樣受歡迎，而另一方面Dreamcast的風頭已漸漸消卻，始終大家現在所期待是在8月推出的《SOUL CALIBUR》。

鄭伊健的訪問是編者的首次嘗試，若做得不好的話請大家多多包涵。(福田)

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆編輯部／JAMES WONG、福田、赤目黑龍、MS、KOTARO、山寺良牙、怪傑、小璘、神皇
◆特約筆者／超音潛艇、歐陽明、鈴奈、AMI、ABO
◆封面設計／K
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KAN、JOAN
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG　電話／2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溋水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

● 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
● 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
● 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

LOOK！編輯TALKING

有點擔心的黑龍話

嘩！天呀！「三色台」竟然將用了十幾廿年的《叮噹》改為《多拉A夢》，實在是令人非常失望，看來，這等受到漫畫影響的名字將會陸續出現。唔……遲些會播映的《勇者王》實在又是令人非常擔心，首先，便是主題歌曲的問題，希望不會有所謂的「中文版」，而且，在故事之中有不少的名詞也是相當難譯的，希望不會出現那些「馬虎」的譯名，又或者「胡亂創作」的名字，說真的一句，單是主角機「GAOGAIGAR」已不知會否被誤譯為「勇者王」，當然，如「炎龍」、「冰龍」、「風龍」、「雷龍」一定不會譯錯，「超龍神」、「激龍神」、「強龍神」、「幻龍神」亦沒有可能會有錯誤，不過，其他的人物和機體則……………

「發晒光」的MS話——

◆近來MS有很多事都想不通，可能是壓力吧…又或…

◆換購HELLO KITTY熱潮已開始，一直害怕KITTY的MS，因為別的理由終於剋服恐懼，努力地到麥記換購了一對，在眾多款KITTY中MS比較喜歡相識篇和新婚篇，但要一人吃30元麥記，實在有點……

◆MS比人的感覺是怎樣呢？太過「細路」？的確MS給人的感覺就如小孩般…今後要學習一下如何給人的感覺似大人才行…否則會有很多事都做不到…

◆雖然今期的工作比以前多了，但是仍不及丁丁君的工作量，真的辛苦他了！MS要好好向他學習才行，讀者們記得不要錯過丁丁君的心血啊！(←賣廣告)

◆最後，嘻嘻…小璘…記得7月3日齊齊到×和的約定…不要走呀~走也是沒用的…嘻嘻…

P.S.：仍是不知道筆者的性別嗎？其實MS和小璘一樣是♀

P.S.2：就在世紀末的前一天，MS也不能好好的過活…而且還「發晒光」…遺憾…唉…一切都是MS的錯…

後知後覺・KOTARO

不得不信命，就算只是一個數字，足以影響棋局上的任何一着。

拙者開始懷疑關係的本質……

拙者可以容忍「欺騙」，但卻不能接受「利用」！

施捨的關心，拙者並不希罕。

誰是誰非，相信無人曉得，不過用到「借刀殺人」一招，似乎答案已經十分明顯。

激戰過後……J.J話：

◆完成了！想不到這本在6月初才決定做的攻略本，真的可以準時在7月1日出版(最少在下已交齊所有的稿)，在此首先要多謝女友對自己的支持，現在書完成了，是陪她的時候了。

◆今次《DINO CRISIS》攻略本能準時推出，另一個不可不提的因素是多謝飛龍拔刀相助，全靠他替在下溝通排版、印刷等多方面的一眾兄弟，才能在這麼短的時間內完成此書，此外當然還要多謝阿MING、阿傑、阿七、阿峰等美術部同事，還有CAPCOM ASIA的DAVID、VICKEY等人的關照。

◆幸好最後亦能如期出書，否則相信7月1日真的會成為在下的「世界最終之日」……

喜歡發呆（？）的小璘——

★對不起啊！上期小熊因為不願出鏡的關係，因此所有照片也被牠沒收了，還說只要做好牠的本份便足夠了…。(笑)

★最近遇到一件怪(？)事：某天當小璘到超市買東西準備付錢時，就如常的將錢交給收銀員，可是她卻用奇怪的語氣問小璘「什麼事？」，她突然問這樣的問題就令小璘懷疑是否拿不夠錢，可是明明不是的嘛！原來她看小璘的樣子好像很困惑才這樣問，不過小璘一向也是這樣的，奇怪。

★不知七月三日的約定是喜還是悲呢？如果有「卒M」或「E.M.U」的話，小璘便…

忙個不停的神皇

★真是人間地獄呀！在剛過去的兩星期裡本皇每晚也是在公司內不停趕稿，就連回家睡覺的時間也沒有，只能隔兩天回家梳洗一次，若不是得到一眾編輯的幫忙，相信連在公司小睡的時間都要用來趕稿。(特別鳴謝酒井明樹、福田君、黑龍、怪傑和MS)

★和本皇最投緣的編輯AMANDA已因私人理由而離開了，在這段時間內本皇的生活頓然變得孤單乏味，不過人各有志，本皇在此祝你能夠早日達成心中的理想。

★近日心裡經常思潮起伏，盼生命中的另一半能早日出現，奈何緣份這東西也不是本皇所能控制，唉……

★小寶寶，本皇的好細妹，能認識到妳實在是本皇的榮幸，希望和妳之間的感情可以維持到永遠，本皇必定會保祐妳的愛情路順順利利的。

★比達，真的很想和你一起夾BAND、卡拉OK、打機、打波………

福田君話——

期待已久的《PERSONA 2罪》終於推出了，感覺絕正，但亦因如此所以無時間去諗編者話，下期先再講啦！

P.S.幾時先至有時間去買《ark》和《ray》？？

P.S.2.今期大失預算，絕對覺得對自己唔住，唯有下期補番數…>_<

山寺良牙…………

☆起來！不願做奴隸的人們，用我們的熱血……

☆如果是這樣，你不要悲哀，×××的××上有我們血染的風采……

☆遙遠的×，不可以再歸×，×在夢裡卻始終只有×……

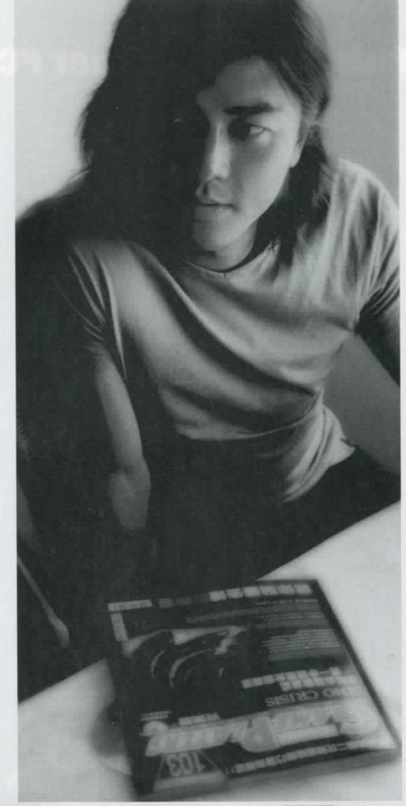
☆如果你幸福的話，我便像風般靜靜離去。(From：無口的風)

☆想鼓氣勇氣說心來，我×××，一直在×身旁……想鼓氣勇氣說心來，我×××，拿起自信……(From：星空的Power)

☆悲傷的顏色與街融合，電車開出往濃霧的他方去……(From：LOVE特急小町)

死吧！MARKS

雖然筆者在今期裏沒有事情發生，但趕稿已令自己進入了死亡狀態。筆者又快將大一歲了，而這一年間卻沒有一件事件令筆者感到開心，希望可以如願以償。

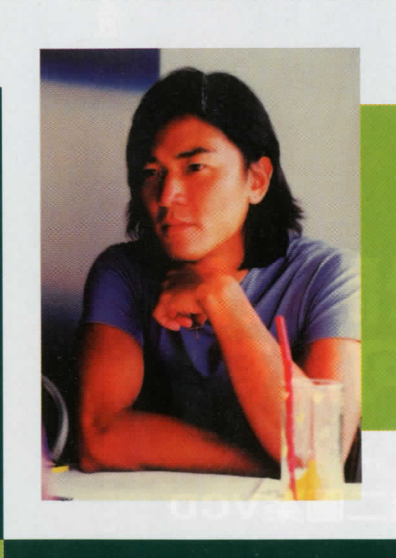


鄭伊健 個人專訪

TEXT：福田
特別鳴謝：CHRISTINE、GARY

只要你是香港人，相信你必定會聽過鄭伊健的名字了。伊健他繼《古惑仔》和《風雲》之後，再一次替漫畫作品《中華英雄》參與演出，可算是近年來電影界和歌唱界的盛事，之不過他在拍攝期間遭遇到甚麼有趣的經歷？另外他的近況又如何呢？

請閣下別以為這個訪問和《遊戲誌》沒有很大關係，因為伊健他是一名不折不扣的遊戲迷哩！





英雄的風雲

——先談談伊健你在《中華英雄》裏的演出吧。主角華英雄由清溪村時的無名小卒、後來被賣豬仔到美國以至和無敵在唐人街決一死戰，其實已經過了數個人生階段，到底你怎樣用甚麼方法來演釋這幾種心理變化？

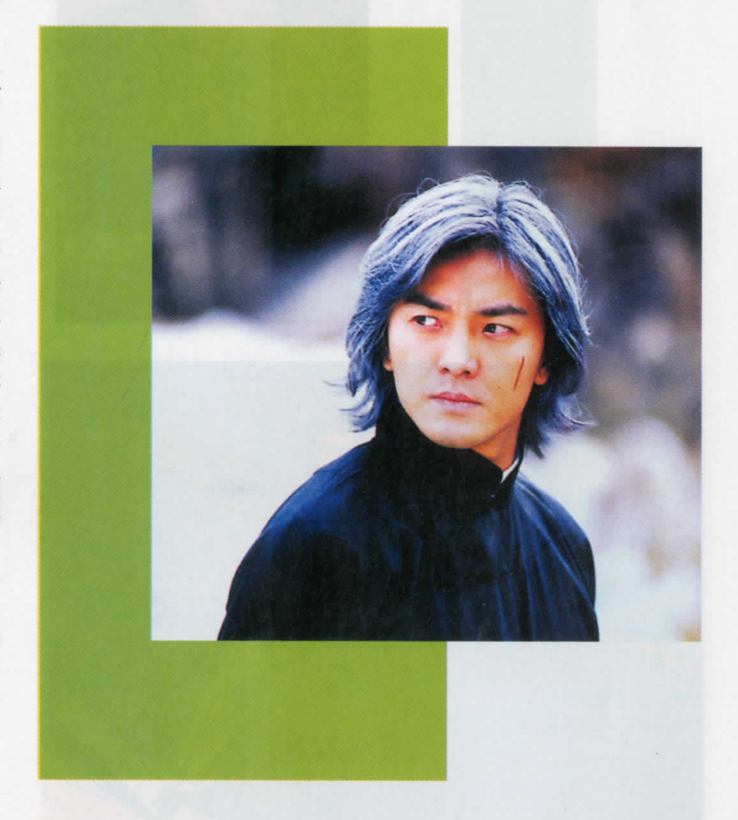
伊健：簡單來說，華英雄的心態可分為三個不同時期，首先是他尚算年輕時待在鄉下的那種心態，有點書鄉世家的感覺，兼且好打不平，這和他母親的背景有密切的關係。後來他全家遭到不測慘遭殺害，報仇雪恨後卻因要逃亡而遠赴重洋到美國做苦工，在周遭的環境下從而變成堅強得多。雖然他及後能夠和妻子重聚，不過結局是她無辜被害致死，與此同時他知道自己是天煞孤星，命硬如鐵，為免連累大家於是離開親友夥伴獨自生活。跟着他與兒子劍雄重遇，加上無敵的挑戰令他心態變得有點「不勝無歸」，他的心路歷程大致如此。





——那麼你和工作人員們在上海拍外景時，到底有甚麼有趣的遭遇？

伊健：（想了一會）最令我印象深刻的，應該是搬運自由神像時的過程了。我們選擇了有很多外國人出入的上海，這樣對設計唐人街會比較容易，雖然有電腦特技的協助，但始終有些道具佈景是依然要使用實物模型的。那台自由神像由中國訂製，單是有冠冕部份的頭部重量已有數噸，你認為我們怎樣才能把它搬到拍攝場地去呢？原來便是利用古埃及人的方法，以十多條粗鐵棒放在地上作滑輪用，然後慢慢將石像推過去，真是非常有趣呢！



——除此以外呢？

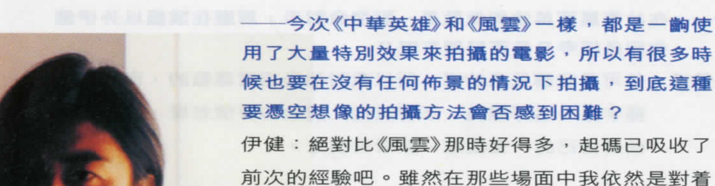
伊健：上海食物真是相當美味，和台灣的比較好出不知多少倍；另外上海的發展真是一日千里，比較起一年前我到那兒時，現在已變得完全不同了。雖然和香港相比生活節奏當然及不上，但經濟發展相信已能和香港媲美。

——另外，伊健你和其他工作人員的合作又如何呢？

伊健：唔…因為大部份班底都是曾經合作過的，所以比較有默契。

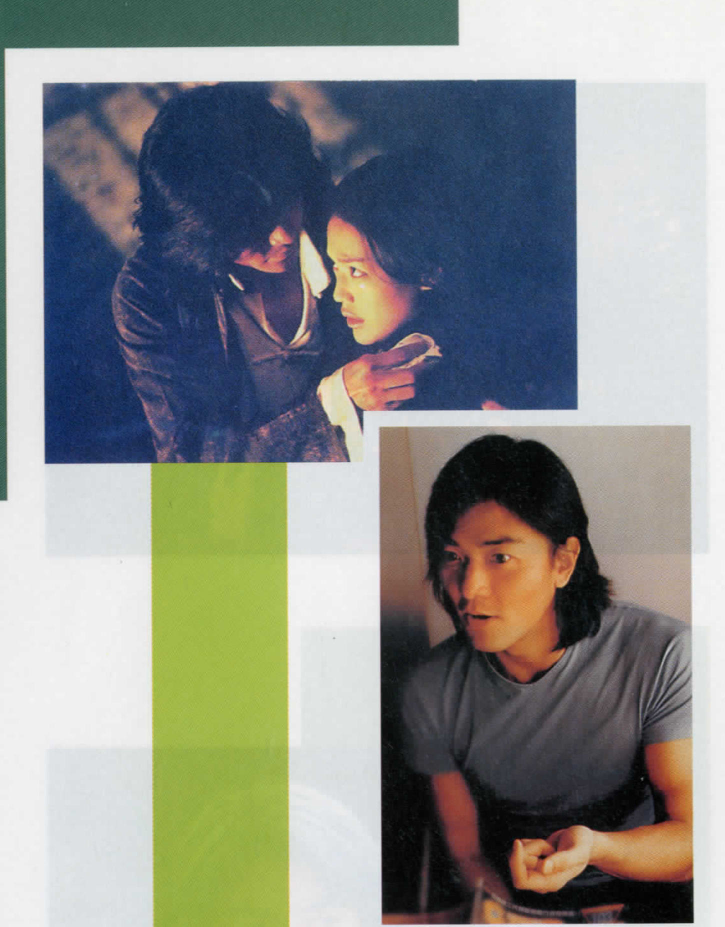
特技與漫畫

——今次《中華英雄》和《風雲》一樣，都是一齣使用了大量特別效果來拍攝的電影，所以有很多時候也要在沒有任何佈景的情況下拍攝，到底這種要憑空想像的拍攝方法會否感到困難？



伊健：絕對比《風雲》那時好得多，起碼已吸收了前次的經驗吧。雖然在那些場面中我依然是對着藍布做戲，不過只是揮揮刀劍而矣，相比起《風雲》和火麒麟對打顯得容易得多，另外要動用到這種拍攝手法的時間又真的不算太多。





——這樣，當你看回經過加工的片段，覺得滿意嗎？

伊健：我不其然有一個感覺，就是「我有拍過這段戲嗎？」(爆笑)原來特技那邊將我的面相SCAN進電腦去，利用多邊形描繪技術、我自己的演出和特技人等配合，構成意想不到的場面來，真的非常佩服呢。

——說說另一些話題吧，由之前的《古惑仔》、《風雲》以至《中華英雄》，都是從漫畫改編而成的作品，你覺不覺得自己和漫畫很有淵源？

伊健：我也感到奇怪，他們總是找我演這些漫畫角色的，不過也很多謝他們給予我機會；其實我自己也是一個漫畫迷。

——若要你選擇一套漫畫來讓自己參與演出，到底你希望扮演哪一套作品的角色呢？

伊健：應該會是近期很受歡迎的《ARMS》，我自己十分喜歡這套作品，其實《末日》、《MONSTER》和《焰印戰士》等也是我的心頭好。呀，差點忘了《強殖裝甲》，但要拍攝電影則有點難度了。

——原來如此。

伊健：其實我覺得扮演漫畫人物並不是一件易事，因為始終是從平面、沒有大多感情變化的角色中探討其性格。譬如英雄妻子死時，漫畫版只是用兩三格畫面來表達那種悲傷感，淚流兩行，不過在電影時是無法這樣演釋出來吧，唯有靠點自己的想像力。

——換句話說，在開拍之前伊健你是曾經看過《中華英雄》這套漫畫吧。

伊健：是的，不過他們卻無法替我買回整套漫畫，唯有向馬榮成先生借了他的那套過來，好讓我自己和導演等人摸索清楚原作中各人的性格。



朋友的歡樂

——在之前的《風雲》中，聶風是一名梟雄，而今次華英雄則是一個民族英雄，這兩種完全不同的人物在處理上有甚麼不同？

伊健：其實《風雲》中的聶風，剛鋪排好性格及心態的描寫便散場了(笑)，還未有充份的機會發揮，希望有續集就好了。至於華英雄則如之前講過一樣，命帶天煞孤星的他內心深處是寂寞的，但又不想連累朋友和家人，相當孤獨。

——若我沒有記錯，幾年前在亞洲電視也曾經製作過《中華英雄》電視劇的，那麼之前你有沒有看過何家勁所扮演的英雄呢？

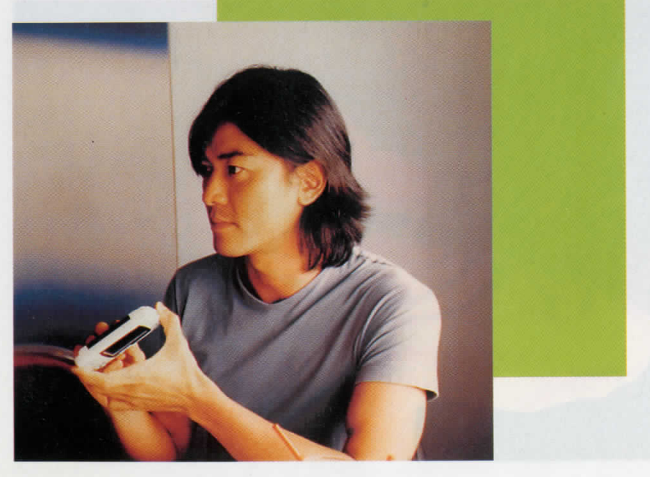
伊健：當然有啦！毫無疑問我覺得他才是扮演華英雄的最理想人選，不論是台型還是外貌，加上一頭白髮簡直是天造地設，因何家勁天生很適合扮演古裝角色。

——在故事裏面英雄與無敵是一對宿命對手，那麼在演戲以外伊健你和吳振宇又是否好朋友呢？

伊健：他可是我師兄來的呢，所以我對他是相當尊敬的，而實際上振宇是一名好演員，不管其他人對他的評價怎樣，我很欣賞他有自己的一套觀點，非常有個性。

——在《中華英雄》裏面，和你合作的有很多都是比較年青的演員如謝霆鋒、葉佩雯和林曉峰等，到底這會否令拍攝時增添不少活力和生氣呢？

伊健：有的，因為我是一名比較貪玩的人，並且自己相信如果能夠和工作人員玩得融洽一點，對工作上會有一定的幫助。其實林曉峰他們我早已認識了，所以關係比較熟絡吧。



——這次是你首次和謝霆鋒合作，而且更是飾演父子，會否有問題出現呢？

伊健：不知為何，我和霆鋒的關係就像一對兄弟，誇張點的話我更能成為他的父親哩。說真的，霆鋒自少受到家庭的影響，受到的壓力當然比其他人為大，不過他在某程度上卻和我有點相似，所以即使是電影拍攝完畢後，我們私底下也會有通電話談談。

——伊健，除了現在開拍的電影外，之後你還有甚麼大計呢？何時會有新的唱片推出？幾時會再開演唱會？

伊健：現時都是主要以電影為主，最近剛和劉偉強商量有關新電影的事，至於新唱片則預定在年尾左右推出，今次希望可以做好一點，演唱會方面起碼要看明年的檔期了。





他的遊戲機

——不如講講你喜歡的遊戲機吧，伊健你到底喜歡甚麼類型的遊戲呢？

伊健：我自己比較喜歡例如《DOOM》這種多邊形的主觀射擊遊戲，尤其是電腦版，因為畫面比較精細相當吸引，其實我看遊戲最主要是其有沒有新意。

——但聽聞你很喜歡玩格鬥遊戲的。

伊健：絕對不是呢，就算買了NEO GEO機，我最多都是玩了幾局《拳皇》而矣，其實我並不是鍾情在格鬥遊戲的。同樣地，現今相當流行的《跳舞機》也是一樣，覺得不好玩的，但總會買一套回家收藏。



——你自己有沒有認真的玩過《跳舞機》？

伊健：在玩的第一晚已經腳痛了(笑)。

——那麼你現在不玩家用機嗎？

伊健：沒有太多時間嘛，所以最近主要都是玩手提機為主。最近我在日本逗留幾天時，剛巧買了Wonder Swan的《鐵拳Card Battle》，相當有趣呢。

——但不怕《鐵拳》這款咭GAME有很多日文？

伊健：其實它是有很多漢字的，加上很多時裏面的招式都可以憑想像力估計樣子。我現在已儲了不少咭。

——其他手提機又怎樣？NEOGEO POCKET COLOR你的評價又如何？

伊健：我自己有買NGPC、GAMEBOY COLOR和Pocket Station，但是NGPC好像比較少遊戲似的，至於GBC則相當失望，畫面解像度不高，根本比不上WS的靚靚畫面，機殼又不及WS的型…

(後來伊健從袋中取出POS，原來他仍有苦練《ZERO 3》之角色的)

後記

其實在今次訪問之前，筆者總是戰戰兢兢的，因為自己以前尚未和演藝界人士接觸過，幸好今次訪問比較順利。另外，伊健給予人一種很陽光的感覺，他對遊戲機資訊的認識相當豐富，很難相信他工作這麼繁忙竟然還對遊戲界的事情很清楚，尤其是他的分析能力真的令我驚嘆不已。



互動遊戲誌

MULTIMARKETS Int'l Ltd.

實。

馬，實實在在。
技術交流講座，硬橋硬
沒有神技示範，純粹駕駛
《RACING LAGOON》。
今期《高手敎路》講

激。

子屋企合照，你話激唔激？
我們又找到「聾C」先生與貞
《STEPPING STAGE》，加上
那兒可以免費玩到
珍貴。而今次亦會告訴大家在
都是全港只得一部，所以份外
無巧不成話，今期有三款街機

死。

真的拍到想死……
命賠。不過我們在拍攝時就
好心理，否則笑死／嚇死冇
（註：非正式名稱）。請作
大家介紹一件《震震背心》
今次我們會以全新的手法為
至於《遊戲配件多面睇》，

G 互動遊戲誌

互動遊戲誌
由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
逢隔周五於互動電視上映

如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com



特派情報員：福田、米奇、MS、山寺良牙、小璘

CAPCOM動向全面捕捉

最近關於CAPCOM的消息真是多得緊要，首先是她取回在日本的PlayStation遊戲發行權，由於大部份替PlayStation推出軟件之廠商均是經由SCE代辦發行事宜，今次CAPCOM之決定是繼六大廠商之一的KONAMI後另一間改由自己負責遊戲發行的生產商。直接處理發行事務的優點是可自行控制軟件的出貨量，原因是一直以來SCE都會對生產商推出之軟件數量有一定的約束，以免過量流通市面導致商店將價格作大幅度下調，不過缺點是假若估計錯誤那麼便要承受滯銷之風險。

另外，CAPCOM已取得全球必然熱賣之作《TOMB RAIDERS 4》的日本版代理權，條件是她的皇牌《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》之歐洲版將由EIDOS負責發行。在Dreamcast方面傳聞已久的《STAR GLADIATOR 2》現已決定真的推出，它將會在跟着展開的小型展覽會中展示試玩版，而正式發售日則定為9月2日，售價是5800日圓。(福田)



■《BIOHAZARD 3》歐洲版由EIDOS發行

傳聞傳聞無休止

除了上述的真確消息外，筆者還打聽到一些未經證實、不過可信性極高的墅料。例如其「屍體參」的美版原本是定於11月推出，但據聞日版竟然會更早發售，好像是提早2個月左右，似乎是聯同「GG賽車2」來一起打擊對手聲勢之策略，皆因眾所周知CD機之歐美版本將在9月推出，看來空穴來風，未必無因。

其次是除「星球劍客2」外「超鋼人KKO」的CD機版亦會在年尾左右面世，但大家可能會問「超鋼人KKO」不是使用SP機的基板麼？為何會在CD機上出現？以筆者愚見，它在CD機推出後可能很快就會有強化版在SP上出現，情況和T廠的「精神力量2」相似。此外，由石頭人之父監製的「幽靈武士道」原本預定在明年三月前推出，但現在亦無法依照此日期完成。還有，最近傳聞「大力石」將會在SP2機的互換底板推出續篇，不過筆者收到的料卻是仍照用「直美」基板，暫定在年尾見街，至於繼「X2」後推出的街機新作則是可作多人對戰的「再生人」。(福田)

難怪玩家玩老翻

在近日，竟然在老翻舖內看見一批原本不應該出現的GAME，卻出現在玩家眼前，那就是《捉猴呀！》、《餓狼傳説WILD AMBITION》及《PERSONA 2罪》。為甚麼？因為它們比起原裝正版提早了成個禮拜推出，這完全對玩原裝的玩家不公平，到底背後是否「籠裏雞作反」？這真是不得而知了。(MS)

PlayStation專用TIME CRISIS 3着手開發

據消息透露，NAMCO正着手開發專為PlayStation而設計的《TIME CRISIS 3》，據知現在《TC3》只是計劃階段，由美國NAMCO開發，預計最早也要2000夏季才可以面世。那《TC 2》又怎樣呢？據知由於《TC 2》需要用到很龐大的繪圖能力，加上玩法上需要兩部電視機，移植到PlayStation上的話畫質會大幅下降，所以很有可能不會移植到PlayStation上。消息同時顯示NAMCO多數不會將《TC》系列移植到Dreamcast上。(米奇)

N64會推出機戰？

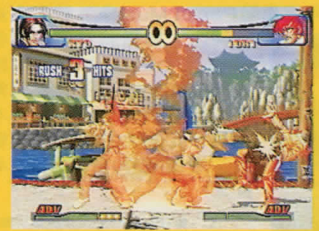
傳聞BANPRESTO會為N64推出《超級機械人大戰》新作(以下簡稱《機戰》)，遊戲會採用「COMBINATION ATTACK」的全新系統，而且還可以利用GB BACK來對應GB版的《SUPER ROBOT CARD GAME(暫名)》。至於N64的《機戰》除了有過往的鐵甲萬能俠、三一萬能俠和GUNDAM系列(包括「08小隊」)之外，更會有「六神合體GODMARS」、「斷空我」、「超力電磁俠」、「無敵超人」、「無敵鋼人」、「蒼之流星」、「巨靈神」和「鐵甲人」等，相信《機戰》迷是不會錯過的。(MS)



■又有新的《機戰》推出？！(圖為《機戰Complete Box》)

DC出GAME時間不定？

6月尾的幾款Dreamcast新GAME如《KOF DREAM MATCH 1999》(以下簡稱《KOF》)、《首都高BATTLE》及《生體兵器EXPENDABLE》，由原定的星期一推出的離奇提早至星期六中午，特別地《KOF》更是在星期六晚推出，此外由於《GIANT GRAM全日本職業摔角2》代理無貨返，結果在兩三日內賣清，不知今次香港代理會怎樣睇。(MS)



■《拳皇》提早登陸，是禍是福？

透明DC續報

並不是甚麼新型的Dreamcast，只是為記念Dreamcast遊戲《Sea Man》發售，Sega將會與日本HMV合作，在遊戲發售日同時推出限定白色半透明的Dreamcast，這款主機將會在日本HMV東京都23間分店發售，限定500架，以套裝形式發售，價格為34800日圓。該套裝包括主機、遊戲、VMS一個及收錄《Sea Man》的音樂CD等。(山寺良牙)



■透明DC套裝

《DDR》招募演員？！

最近十分流行的PlayStation跳舞遊戲，其續篇《DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX》將預定在8月26日發售，KONAMI為了這遊戲的廣告，特別在日本公開招募廣告的演員，而這將會是從遊戲的得分、舞姿和表現等作評分標準。各位自認是舞王的讀者有沒有打算到日本試試呢？(小璘)

魔裝機神堂堂復活

超任時代的人氣作品《魔裝機神》聽聞會在PlayStation上推出，而由日本BANPRESTO所舉辦的「超級機械人大戰 感謝祭．激鬥！真夏之超級機械人傳説」中，廠方好像會發表有關PlayStation版本《魔裝機神》的資料，可惜卻只能在日本看到。(MS)

心跳回憶 2 終於有消息

今年5月27日是PC-ENGINE版《心跳回憶》誕生5週年，為了紀念這個大日子，日本KONAMI特別在新宿開設「心跳回憶THE 5th Anniversary~文化祭」，好讓《心跳》FANS免費參加這次EVENT，而最特別是在會場中還會率先披露《心跳回憶2》的有關事項，可惜只有日本玩家才有福份親身看到了。(MS)



■《心跳》話咁快就過咗5年喇

DRAGON QUEST 7 年內推出有望

根據ENIX內部的人傳出，超人氣RPG《DRAGON QUEST 7》將會鐵定在今年內推出，而且還會比PS 2更先發售，詳情雖然仍未清楚，但已預定在11月~12月期間推出。(MS)

ESP 首隻 N64 遊戲

ESP決定為N64開發遊戲之後，終於公布首隻N64遊戲的名稱為《爆裂無敵萬凱王》(筆者按：有點像「絕對無敵雷神王」系列)。它是一隻射擊遊戲，價格為5800日圓，可是ESP卻只限定生產一萬盒，不知在香港有沒有機會玩到它呢？(MS)

Dreamcast 減價活動

Dreamcast的生產商世嘉將會在6月24日，把主機價格由29800日圓降低至19900日圓，在日本生產商就因為恐怕在價格降低的首個假期，會在售賣遊戲的店舖出現排長龍的情況，所以便會在秋葉原車站前派出10名身穿橙色制服的推廣女郎維持在場秩序。除此之外，若新的玩家在7月尾時購入DC，便能夠以1990日圓購買《VIRTUAL FIGHTER TB》和《SONIC ADVANTURE》等遊戲，與及《拳皇DREAM MATCH 1999》這類超新作，不知在香港能否有這優惠呢？(小璘)

SQUARE 會加入任天堂新主機？

在之前SQUARE已公布會加入PS 2的陣營，並會為它推出遊戲，相信大家已清楚得知。至於她對於手提遊戲機的市場，則沒有甚麼特別表態，現在仍是考慮中。但是她們對於任天堂新主機則表示感到興趣，原因是它同樣是採用DVD ROM作媒體的關係，雖然在現階段仍是在考慮之中，但相信會有加入的可能。不過大家最關心的是SQUARE會不會加入DC，可是她的回覆卻令人失望，因為她們的說法是「仍沒有打算加入DC…」一句罷了。(MS)

DEWPRISM 發售日已定

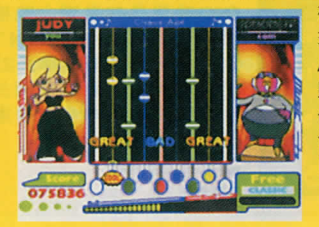
SQUARE公佈不久的新ARPG《DEWPRISM》，已預定了其發售日為10月左右，另外SRPG名作《FRONT MISSION 3》也預定在9月推出，價格為5800日圓，看來SQUARE的攻勢越來越強烈啊。(MS)

Pocket Station 專用遊戲延期

SCEI為Pocket Station推出的專用遊戲《那裏都在一起》將會延期推出，原定在7月8日推出改為7月22日，而價格更變為3800日圓，不知會不會像Pocket Station般出現冇貨現象呢？(MS)

將音樂遊戲帶出街打也行？

據廠方有關發報得知，Konami其中一個著名音樂遊戲《Pop'in Music》，將會在家用機Dreamcast及PlayStation移植其續篇《Pop'in Music 2》，該作的特色首先是會新加13首曲目，令遊戲總曲數超過40首以上，另外亦會新加數目模式，包括有Party Mode、家用版新設的Malison Mode和Survival Mode，遊戲可玩性大增。此外，今作的最大特色就是能對應VMS和PocketStstion，它們不單只是用來作記憶之用，亦能將小遊戲《何處也可Pop'in Music》下載入上述硬件內，這樣將它們帶出街玩也行。還有今作會附設Append機能，令以後只需購入Append Disc便可。本作現預定於今年9月14日發售，定價4800日圓。(山寺良牙)



■《Pop'in Music》續篇火速宣布移植(圖為第一集)

可愛的「桃取物語」飛到 DC 上

Konami的互動式遊戲《Dancing Blade任性桃天使》，將會在Dreamcast上推出其完全版。這遊戲差不多有60多分鐘的美麗動畫相信很多人已領教過了，而今次推出的Dreamcast版更會增加不少新元素，首先在桃天使與巨大鬼的戰鬥場面便會增加5分鐘新片段，另外亦有新收錄令「桃天」迷雀躍的「桃天質問箱」，此外原本在PlayStation版中只有每秒15格的動畫，移植後將會用盡Dreamcast的機能，將格數增至每秒24格，這樣的格數絕對能比得上電視動畫，而且以全畫面表示絕對像看動畫一般，再加上使用高畫質高解像度，將能媲美LD影碟的質素。現定於今年9月2日發售，定價5800日圓，GD-Rom兩枚，真是十分抵玩。(山寺良牙)

NAMCO 公佈業績良好

遊戲生產商NAMCO在早前曾發表過98至99年度的業績報告，在報告中指出她們在去年營業額達1088億9300萬日圓，比前年多賺9億幾日圓。當中增加最多是從海外收取版權的收入，有113%的增長，相信這肯定了NAMCO在國際市場地位，而今後NAMCO將會在PlayStation、Dreamcast甚至在電腦方面推出更多新遊戲。(小璘)

在PlayStation上發明新物品

在Dreamcast上推出的遊戲《超發明BOY格烈佛》，現已知道將會移植到PlayStation上，今次的版本將會由Taito負責移植，預定今年秋天發售，價格暫時未定。這個遊戲在Dreamcast版時，是可以與VMS連動來玩小遊戲的，不知移植到PlayStstion後，會否亦需要利用PocketStation來玩小遊戲呢？(山寺良牙)



■《超發明BOY格烈佛》也會在PlayStation上推出

香港中學會考、日本語能力試、遊戲專家評核考試？

無論香港或日本均有很多評核考試，但各位有否想過連「遊戲」也可以有評核考試呢？最近在日本有一個簡稱為GPA的新資格考試，全名是「Game Professional Adviser」，這個考試是對於一些自認對遊戲機、業界等有更深入知識的人去考，其考試特色是沒有任何場地、時間、天氣及環境影響，亦沒有任何監考官，因為試卷就是在一個網頁上，考試全數共50題問題，全卷100分，取得70以上者便算合格，限時兩小時，出題範圍包括一般常識、國際互聯網知識、電腦知識及一些有關遊戲業界的題目，取得合格者能獲得一張證書，該證書像提款卡般大，有效期為一年，即是說希望能持續有效的人，則需每年去考一次(反正是網上考試，又不用付錢，沒開係吧)，特別對於最近日本公司的入職條件這麼嚴，這考試相信對希望進入這業界的朋友有個幫助吧！不過這考試需要懂日語才能考到，本人也去試試也不錯，不知會否接受外國人去應考呢？(山寺良牙)

WONDER SWAN＋手提電話＝INTERNET

有沒有想過可以利用WONDER SWAN來上網呢？相信在不久的將來便可這樣做了！因為WONDER SWAN的生產商BANDAI將會在今年年尾推出一個叫「WONDERGATE」的接駁器，只要利用它聯接WONDER SWAN和手提電話便可，到時各位就能夠十分方便地在任何時間和地方上網，可是收費又會是怎樣計算的呢？(小璘)



■WONDER SWAN連接無線電話

今年秋季舉行之東京GAME SHOW主題是「利害由這裏開始」

今年的「東京GAME SHOW '99秋」已決定於9月16至17日，在與上屆同樣的場地幕張展示場舉行，今屆將會有接近一千五百多間機構參與。入場券方面，中學生以上是1200日圓(預售是1000日圓)，小學生以下則是免費，入場券可在8月上旬到日本的門票販賣處或遊戲店舖購買，想參觀今次GAME SHOW的朋友請萬勿錯過啊！

今屆GAME SHOW場地幕張展示場也會跟上次一樣用8個場館展出，1號場館將會販賣遊戲的關連商品，2號至7號場館就是介紹各廠商的新作，而8號場館則會有讓出版社、電腦和遊戲學校作宣傳的地區，此外亦設有KIDS CORNER讓兒童遊玩。

另外，日本CESA協會在早前曾對今屆的GAME SHOW作出發表，他們認為GAME SHOW是日本內外的重大活動之一，而海外機構的參展數目亦有不斷增加的趨勢，因此今次的主題將定為「COMING SUPRISE~利害，由這裏開始」，意指電子遊戲的未來將由東京GAME SHOW向全世界發展。(小璘)



■TGS 99'秋宣傳用海報

PSYCHIC FORCE 2延期

根據消息透露PlayStation的《PSYCHIC FORCE 2》將會延期推出，原定於1999年8月5日推出的它會更改為10月7日，相信喜歡《PSYCHIC FORCE》的玩家又要等多數個月了。(MS)

聖劍附送CHRONO TRIGGER新作DEMO

據海外消息透露，在即將推出的《聖劍傳說LEGEND OF MANA》中附送的DEMO碟中，將會附有四隻新遊戲的試玩版或宣傳影片，其中除了《FRONTMISSION 3》體驗版、《DEWPRISM》體驗版和《VAGRANT STORY》宣傳片之外，最受注目的還有《CHRONO TRIGGER》的最新作——《CHRONO CROSS》的體驗版。

據路邊社消息說，SQUARE經已為《CHRONO CROSS》這個名字註冊，而說在一次網上論壇討論中，,一位《XENOGEARS》的製作人表示「一些《XENOGEARS》的製作人員正着手製作一個大型RPG遊戲，提示是那遊戲是『CH』字頭的」。坊間相信這是指《CHRONO TRIGGER》的新作。另一方面，正有一間日本製作公司在製作一套代號「鳥山明的動畫」的作品，由於上次《CHRONO TRIGGER》是由鳥山明負責人物設計的，所以很這次《CHRONO CROSS》很有可能採用類似《XENOGEARS》的動畫配合遊戲的風格。(米奇)



■傳說中是《CC》人設的圖片

啟事

上週末發現坊間電玩雜誌「Game Stxxxxn」及「Game Txxxd」，在未經本公司SNK Asia Ltd.同意下私自使用"The King of Fighters'99~拳皇'99"的商標及內容設定資料等，因以上兩間雜誌社不是SNK Asia Ltd.所認可發放消息之雜誌社，可能導致讀者收到錯誤的信息，所以本公司決定日後均不會提供任何資料給上述兩雜誌社，及將對上述兩雜誌社循法律途徑追討賠償。

SNK Asia Ltd.

專業評壇


推介遊戲

極差遊戲

新世紀EVANGELION



ACT/N64/BANDAI/8800日圓

MS

在眾多《新世紀EVANGELION》遊戲系列當中，這隻遊戲叫做最「像樣」的一隻，它故事跟足電視版本，玩起來有親切的感覺，最重要的就是在每場與使徒戰鬥的經典場面一一收錄起來，可謂「絕無冷場」。對一些《EVA》FANS來說，這遊戲絕不能錯過。

評分：7分

米奇

玩過幾隻《EVA》遊戲，這隻算是最有「EVA」FEEL的了，想不到製作人那麼有心機將動畫中的名場面以3D多邊形重現出來，更有心思的是為電視版中每個關鍵場面設計遊戲，不過遊戲的設計就實在不平衡，有點踫運氣的成份，有時實在會玩到你發脾氣。另外雖然幾乎部有配音很可取，不過音質就太差了。

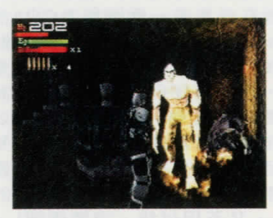
評分：7分

小璘

故事是完全參照電視和電影的內容，大部份的精彩場面都會收錄在其中，想重溫EVA的FANS就絕對不能夠錯過此作，不過若說到故事內容就不及前幾那麼有心思了。可是亦由於這原因，若玩者對劇情不太熟識的話相信在玩起上來有些吃力。另外，這次的3D畫面比前幾作做得較好，至少「起角」的情況少了很多。

評分：6分

SPRIGGAN~LUNAR VERSE~



ACT/ PS/ FROM SOFTWARE/ 5800日圓

歐陽明

故事發展在漫畫之後的《SPRIGGAN~LUNAR VERSE~》，故事的主角雖然不是「御神苗優」，但是如果完成整個遊戲便可使用他，遊戲的難度頗高，而且需要動腦筋，有些版面便有多個過版方法，所以是一隻需要智慧與技術並重的遊戲，沒有耐性的玩者一定會被它「激死」，喜歡挑戰難度的朋友可不妨一試呢！

評分：7分

MS

續漫畫和動畫之後，在遊戲中登場的《SPRIGGAN》也沒有失色，遊戲的氣氛很好，就如自身是保衛者，不過遊戲的難度未免太高，地圖大；操作雜複；還有不少謎團要解，這種種原因，使到初玩者難以上手，一會兒後便會放棄，這是最大的缺點。

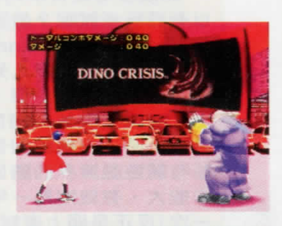
評分：6分

喬丹

遊戲是改編自曾推出過漫畫同電影的《保衛者》，所以遊戲的故事大綱跟原著一樣，都是以保護遺跡為主，而遊戲本身就好像《TOMB RAIDER》一類的立體動作形式，當中除了要跳跳爬爬和打打敵人之外，還有一些解迷的成份，遊戲性都算幾豐富，以動畫改編作品來說，已經很不錯了。

評分：6分

私立JUSTICE學園 熱血青春日記2



FIG/PS/CAPCOM/5800日圓

歐陽明

遊戲加插了新的模式和系統，難度比上一集的高，也平衡了育成人物的攻擊力，在育成模中的考試加入了問答模式，恐怕對香港的玩者來說會有點不高與，在購物部內玩者可購買熱血卡和海報以供玩者欣賞原畫，雖然遊戲整體上改變不大，但是總算是一隻不俗的遊戲。

評分：7分

MS

一隻集格鬥和育成於一身的遊戲，比起前作更加有特色，除了格鬥模式外，筆者最喜愛的育成模式也改良了不少，玩起來就如置身於私立學園一樣，而新增的MINI GAME，就更加令人投入，唯獨是在創作角色時，角色的樣子選擇不多，令人感到有些失望。

評分：8分

小璘

一隻集育成與格鬥於一身的遊戲，能夠創造屬於自己的角色，就算單是喜歡玩育成遊戲的人也適合玩。這次加入了不少新元素，令遊戲也生色不少；特別是那個跳舞MINI GAME，不知若用跳舞毯來玩是會怎樣的呢？另外，新角色的愛與友情技十分搞笑，流的更有點像EVA內明日香與真嗣合作戰鬥那一幕呢！

評分：8分

SUPERMAN

ACT / N64 / TITUS

阿重

以無人不識的漫畫人物作為賣點，相信不少朋友都會覺得吸引，不過玩落之後，就一定會有被騙的感覺。遊戲畫面已經做得差，其操作系統及故事更無出其右地爛，真係唔明點解N64會出這樣差的遊戲，唔通佢地真係自暴自棄？係一隻唔玩絕對冇損失的作品。

評分：3分

山寺良牙

雖說超人很久沒出過遊戲，而且是在比較先進的機種推出，但出來的效果並不是這樣吧！在天空上飛沒問題，而且是穿過圈圈們，但以他的控制兩感度，本人倒不過去玩《Aero Dancing》還好；另外在人物方面，似乎做得比較生硬點，無論是動作或行動方面，不過比較好玩的，就是有很多必殺技（特技）使用，此外難度方面亦似乎較高。

評分：4分

ARES

講到超人，ARES個人就比較喜歡鹹蛋眼的扶桑貨，對於哩件紅底褲洋鬼子蛋散就麻麻地。遊戲裡面阿超人SIR各個任務都幾冇，而且又可以見到不少係卡通片見過的人物，整體來說遊戲性也算不錯。不過衰就衰在操作好鬼差，尤其是飛行時更差過飛機、雞過雀仔，假如閣下算係幾好脾氣的話都可不妨一試。

評分：3分

LOVE LOVE TRUCK

ACT／PlayStation／TYO／5800日圓

ARES

於動作遊戲中加入所謂戀愛元素可是一個不錯的點，雖然兩者可說是風馬牛，但於遊戲這幻想世界中可是無所不能的。遊戲賣點「LOVE LOVE MODE」絕對是精粹所在，加入操作及系統也不俗，所以玩起來除爽快外更十分過癮。另外要組合不同的漢堡包亦算十分有趣，算是不俗的消閒作品。

評分：6分

MS

一隻以多邊形製作的過山車遊戲，雖然可以一人玩，但是其遊戲本身要二人同時玩才能領略到真正遊戲的意義，不過遊戲本身畫面並不叫人討好，而且故事並不十分完整，非常普通。由於它是以愛為主的遊戲，但若玩家是一男一女就沒有特別大問題，若是二人都是男或女的話，就…

評分：5分

小璘

玩法是一對男女合作一邊推卡車，一邊避開障礙物，十分講求雙方的合作性，絕對適合情侶一起玩的一隻遊戲。（不過若相性診斷的結果不好的話就…）遊戲十分有趣，卡車走到倒吊的路軌上也不會掉下來直有點搞笑！可是玩完也不太清楚故事內容是什麼，只知道是在推車，而那班盜賊的出場其實可有可無。

評分：7分

專業評壇



推介遊戲

極差遊戲

MYSTIC DRAGOONS



RPG / PlayStation / XING ENTERTAINMENT /5800

阿重

老實講，在一開始玩的時候，見到這些只有超任質數的畫面出現，真係好想熄機。但係當玩落去的時候，就會發現原來這隻遊戲實在做得唔錯，起碼在系統上作出了多項改善，除了有必殺技，連攜攻擊，裝備組合之外，更可使用記憶咕和朋友交換道具，令到遊戲性增加了不少。

評分：5分

福田

首先撇除一切內涵，單是令人感到沉悶的故事節奏與及PC-ENGINE質素的畫面，已很難吸引人願意花費時間來玩它(難得筆者可以忍耐近半個小時！)，更遑論付出寶貴的三百餘元。雖然有人會堅持只要系統好的話，即使畫面不夠好也OK，但是此作的畫面實在很爛，與其不俗人設各走極端。

評分：4分

山寺良牙

遊戲的插畫倘算可以，不過一入遊戲便給人冗長的感覺，就以Opening一例，所費時間長之餘，公仔質素又似舊世代機種，真是看不下去，倒不如進入故事還好。在戰鬥方面，基本上與一般RPG無乜分別，還是這樣的輪入指令打來打去便算。

評分：5分

捉猴呀！



ACT/PlayStation/SCE/5800日圓

ARES

老實講，如果齋睇畫面的話，《捉猴呀！》絕對是一隻普通的動作遊戲，最多你會話係一隻很出色的動作遊戲。不過此遊戲出位就出在只是對應震震手掣的，即是說如果你得隻舊版手掣的話，咁你就完全玩唔到，都咪話唔毒！之所以因為咁，即使佢真係好好玩，玩得你好開心都要扣番2分。

評分：8分

小璘

遊戲一定要對應專用手掣，所以沒有ANALOG CONTROLLER的人便要頗外再買，不過這將會能充分利用它，絕對不會白買的。由於主角有太多道具能使用，因此在操作方面有點複雜和混亂，特別是在水中發網捉猴時最困難；可是這也是一個有趣的遊戲。

評分：6分

阿重



真係唔到你唔佩服班製作人員的創意，成隻遊戲最畫龍點睛的地方便是以全ANALOG操控，雖然要時間去適應，但係絕對會令你有新鮮感。遊戲的人物設定可愛而且動作流暢，每版會有適當的提示，保證你唔會唔知跟住要點做。再加上仲有幾隻MINI-GAME和對應PocketStation，絕對係近期不可多得的好遊戲。

評分：8分

PACAPACA PASSION



ETC／PlayStation／PRODUCE／5800日圓

ZAC

移植自街機的一隻創新玩法拍子機(第二集就出)，但因為太新，所以難玩過捽碟機九倍幾。睇位撳掣並不太難，最慘係撳到底之後，條白色即刻返返上面再數返落來，好多時睇都唔切呀！不過話說回來，我就想請教一下那班自稱「音樂人」的朋友們為甚麼沒有興趣挑戰它呢？

評分：3分

福田

雖然筆者很喜歡聽音樂，但由於音感很差固此對這類遊戲總是有點戒心。意念上它和《Beat Mania》相近，同樣是在歌曲特定節奏時按下對應的掣，不過其按掣判定實在太離譜，在和按鍵節奏沒有大關係的BGM下確實很容易按錯，加上4個掣的模式幾近變態，很難想像廠方竟會替它製作續篇。

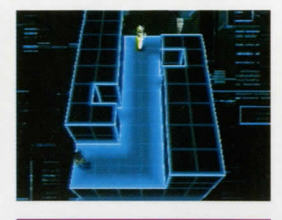
評分：5分

喬丹

開頭見佢可以就咁用兩個掣玩，就諗住玩得掂，點知玩完之後淨係想講一句：「!!!淨係玩兩粒掣都玩唔掂呀!!!!!」先唔講掣多定掣少的問題，淨係個畫面顯示就已經密到睇唔清楚，而且每次個浮標由底返上頂就一定跟唔切，所以街機推出時就已經冇人玩，唔信的話可以試過至講，俾兩分佢係因為我做人厚道，唔係就一分都俾多喇。

評分：2分

METAL GEAR SOLID INTEGRAL



ACT/PlayStation/KONAMI/342港幣

喬丹

其實筆者就真係唔知哩隻完全版究竟有幾完全，如果將原本的遊戲加些新料就說是完全版的話，咁，街霸集集都可以話係完全版啦！所以最多都只可以話哩隻係一隻改良版，因為的而且確係改好了原版不足的地方，但是很多新加的原素都是要爆機後材可以玩到，而且分分鐘要爆多幾次先至有，實在係搵笨之極，加新料加得佢咁小家就真係好少見。

評分：6分

米奇

米奇買這隻遊戲肯定是為了那隻VR DISC而買的，遊戲本身是否配上英語對我來說沒有多少分別，對於多個難度我亦不太感興趣。只有那300版VR TRAINING模式可以挑戰一下智慧。新加的故事概述可以令大家更加了解遊戲的故事背景，不失為有心思的地方。至於拍照模式嘛……除非我變態啦，否則沒理由有興趣。

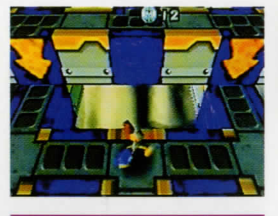
評分：7分

MS

雖然是小島秀夫的作品，但這未免太騙財，因為遊戲太部份也在前作玩過，只是加了英文配音和改良了之前遊戲的難度，並沒有甚麼新意，唯獨是有300個STAGE之多的VR MODE，以及主觀視點的模式比較好玩之外，其他也是小題大做罷了。

評分：7分

LODE RUNNER 3-D



ACT / N64 / INFOGRAMES

阿重

十幾年前大受歡迎的電腦遊戲。遊戲玩法非常簡單，只要將版圖上面所有金幣收集哂，然後走到傳送裝置就能夠過版。今次N64版不單祗變成3D版圖，仲增加了多種不同的陷阱同道具，考智慧又考反應，玩落去保證你手心出汗。而且仲有成百幾版等你挑戰，真係好襟玩。

評分：7分

小璘

雖說遊戲的名稱是《LODE RUNNER》，可是這已跟之前以2D作畫面的玩法不同，例如版圖中不是所有地面能炸開，只是在必要通道才能炸開，這會令敵人很容易就捉到主角。而新加入了計時炸彈使遊戲有些像《炸彈人》，在整體上已令人感到失去了此作的原有特色。

評分：5分

MS

遊戲由2D改變成3D並不是一件好事，就像這隻《LODE RUNNER》般已是一個最好例子，在過去APPLE的時代，它的遊戲性和解謎度非常高，但到變成3D後的它，其地面並不是全部可以堀穴，令到自由度大大減低，失去從前的味道，實在令人大失所望。

評分：4分

專　業　評　壇

推介遊戲

極差遊戲

SPEED FREAKS



RAC／PlayStation／ALPHA

ARES

近排賽車遊戲真係多到一籮籮，不過數到合家歡時段便算這隻《SPEEN FREAKS》最為適合了。除可以多人對戰外亦十分之有《瑪莉奧賽車》FEEL，賽道中又是可取得加速道具或者攻擊道具，相信玩開瑪記賽車的朋友們一定有興趣。不過遊戲最麻煩的便是轉向太過靈敏，往往因此撞到飛起。

評分：6分

福田

Q版角色的賽車遊戲已推出過很多次了，所以對它並沒有甚麼期望。玩法方面大致上和同類遊戲相同，新意欠奉，加上若無法取得加速道具的話便幾乎必輸，玩多兩鋪便想放棄。但是，它最致命的可不是玩法本身，而是應該要努力做好的角色設計，奇怪造型真是不敢恭維。

評分：5分

山寺良牙

也是賽車遊戲一隻，人物做形也頗可愛，不過難度上絕不適合女孩子玩，可否說是「兒童向」呢？似乎又不可以，而遊戲性質看來，與某著名機種的賽車遊戲相似，在畫面質素方面，兩者之間就沒得比了。

評分：5分

生體兵器 EXPENDABLE



STG/DC/RAGE/5800日圓

喬丹

電腦遊戲的移植作品，的而且確係鬼佬味十足的3D射擊遊戲，但是DC出到而家都冇同類型的遊戲就可以話係閣下買哩隻GAME的一大原因，要不然就將哩隻遊戲當成《洋鬼子三維靚靚版魂斗羅》好了(不過冇得跳起避子彈)，還不夠？那就看看人家買部$$$的電腦再加$$$的三維顯示加速卡都係玩哩隻GAME，如果閣下都是提不起興趣的話，咁……都係『算』罷啦。

評分：6分

福田

驟眼望過去便知道它是典型的動作射擊遊戲，加上瘋狂怪異的世界觀和人設毫無疑問是美版移植作，不喜歡鬼佬GAME的朋友可以慳番。系統上它是沒有跳躍的《魂斗羅》，如果你不抗拒血腥暴力畫面同時又鍾情於動作遊戲，此作應該會很適合你，而最令人感到慶幸的是其高質素畫面。

評分：6分

阿重

無可否認，這隻遊戲無論畫面質數，流暢度，音效等等都非常出色，之但係咁並不代表這隻遊戲做得出色。由於視點會突然改變，所以經常會發生要在畫面中尋找自己的情況，再加上操控做得差，另你很難瞄準敵人，除非閣下自問技術了得，又或者好鐘意玩這類作品，否則不玩也罷。

評分：5

PERSONA 2罪



RPG／PS／ATLUS／420港元／行貨

福田

事隔兩年零九個月，人氣RPG《女神異聞錄》的續篇終於推出，真是望穿秋水。今次系統上經過修改，由直接索取咭變成搜集塔羅咭，加上借助契約來取得無地咭和情報等，喜歡與否則見仁見智了。不過，它的畫面絕對比現今RPG優勝，特定劇情又有配音，絕對誠意推介；唯一缺點是難易度再次被削低。

評分：9分

MS

一直好評如潮的《女神轉生》系列，今集也不例外，遊戲以以前的3D主觀視點改為一般立體迷宮，的確能令一班不善於玩3D主觀視點迷宮的玩家增添興趣，當中還合體魔法和惡魔仍是這麼吸引，可惜由於系統比較複雜，對初學者來説就需費多些「心機」了，但這也是不錯之作。

評分：8分

ARES

老老實實，因為上次玩《PERSONA》個主觀視點迷宮玩到我暈船浪，所以起初見到隻第二集ARES就好想將隻碟屈做煙灰缸。不過玩落發覺今集因為改成一般立體迷宮，所以冇暈船浪，另外系統方面令到隻GAME節奏叫做爽好多，起碼都叫做有興趣兼有訓著啦。

評分：6分

越過我的屍體



RPG /PlayStation/ SQUARE/358港元

福田

小弟玩過的遊戲雖然不算太多，但名作總是不會放過的，除非沒錢買下它們吧。今次《越過我的屍體》可算是近年來較有創意的佳作，雖然有關古日本時代的遊戲比比皆是，不過它那種以家族被咀咒作為題材、需要拯救諸神並剷除惡魔的世界觀則非常有趣，還有那些有趣的育成要素，值得花時間一玩。

評分：8分

阿重

一隻充滿特色的日本戰國RPG，遊戲的玩法比較特別，因為主角們只有小於兩年的壽命，所以除了要在時限內不停戰鬥去提升能力之外，仲要計劃傳宗接代，以誕下更強的後人繼續和死敵戰鬥下去。唯一難題係遊戲的系統比較複雜，玩者需要不少時間才能夠掌握。

評分：8分

山寺良牙

冒險遊戲一隻，其人物做形(古日本風)及故事背景設定(好像是江戶時代的日本)，對於香港玩家來説可能會不接受，故事上屬比較突破及創新的一類，以一些屬於靈界類的事來作為故事的發展，以現在的冒險遊戲來説，很少會選用這類的題才。

評分：2分

餓狼伝説 WILD AMBITION



PlayStation/ FIG/ SNK/ $ 358

KOTARO

首隻移植自HYPER NEO GEO 64的作品《餓狼伝説WILD AMBITION》，絕對可謂是為PlayStation度身訂造的遊戲，實話實説，雖然今次移植的表現效果未如理想，但是幸好能夠保留遊戲中大部份的神髓，加上電影感十足的CG MOVIE，以及多個隱藏角色和模式，三百多元的價錢其實已經叫人無話可説。

評分：7分

福田

來自64-Bit業務用基板HYPER NEOGEO 64的家用移植作，雖然是掛《餓狼》的牌頭但是系統卻作出了一點修改，情況與立體版《侍魂》相同。新製的CG片段很吸引，又有新隱藏角色可用，加上這是唯一的移植版，所以《餓狼》FANS不容錯過此作；不過總要彈彈它那種爛溶溶的多邊形播片。

評分：6分

山寺良牙

又是格鬥遊戲，本人始終武唔掂這類遊戲，無論是立體的、還是平面的也是，不過做出來的效果也不錯，不過無論怎樣，除了音樂方面是與街機版是沒法子比了，就算是PlayStation描畫多邊形的能力有多高，也會出現爆Polygon的情況出現。

評分：5分

專 業 評 壇

推介遊戲

極差遊戲

THE KING OF FIGHTERS～DREAM MATCH 1999～



Dreamcast／FIG／SNK

KOTARO

等足一年，如果真是想痛痛快快玩《K.O.F'98》的話，那麼何不乾脆選擇其他版本呢？老實說句，大部份人最期待的只不過是遊戲移植後的效果表現，以及《K.O.F.'99》的人物遊戲畫面及設定。無疑，SNK今次於移植技術上有明顯的進步，但是偏偏忽略一些細微細眼的地方，反而太過注重效果演出，相對拖慢了遊戲整體進行的速度，而且動畫OPENING也太刻意求功，假若加以剪輯濃縮，相信效果可能更佳。

評分：8分

ZAC

到街機版《拳皇'99》推出的前夕才推出，似乎比較慢。雖然作了不少改動，例如重新混音的人聲及立體背景，但實際作用不大，有點吃力不討好之感。你究竟想玩家們覺得自己玩緊一個唔似《拳皇'98》的《拳皇'98》，還是想佢覺得自己玩緊一個似《拳皇'98》的「新拳皇」？咁點解唔去玩《拳皇'99》？明眼人一睇就知個立體背景是用來試NAOMI的能力，這是否表示SNK將會減少用HYPER NEO GEO 64底版出GAME？

評分6分

米奇

移植到DC上推出令很多人都期待。是否3D背景大家期實不會介意，反正打的時候大家都無閒理會。大家關心的是DC上推出格鬥遊戲會否追得上街機的順暢。LOAD碟時門無疑是減少了，不過不知是否用了3D背景的關係，遊戲本身沒有多少進步。至於那條OP動畫嘛……實在不敢恭維。

評分：7分

銀河少女警察 THE 3ND PLANET

SLG／PS／KONAMI／6800日圓

米奇

這一集轉由KONAMI發行，加上BANDAI VISUAL同期推出OVA，開宗名義的是做人物生意。主觀評價系統是個變相的「說謊遊戲」概念很好，但一般人很少會花心機去深究吧？臥底的身份就更令人迷惑，玩的時候甚至會令人忘記了這個身份。遊戲中加入了很多動畫，都是由OVA的班底製作，水準很高，故事本身也具吸引力。

評分：7分

小璘

本作已是這系列的第三彈了，單是以眾多美麗的角色和強勁的聲優在遊戲內出現，就吸引了不少玩者。其操作十分簡單，而且每一個接來的任務的期限也頗長，所以要完成任務不難。另外因為每一章的回合也不多，令玩者很快便可以進入另一章，相信很快便可完成七章。

評分：7分

ARES

數數手指，這隻已是《銀河少女警察》系列的第三作，論遊戲好壞，相信最令玩開前作的人失望的是「舊酒新舊瓶」這屈水處。同樣又是超簡單的戰鬥，跟著便是令人大費心思的系統，即是如何同一時間溝咁多件女！老實說，玩到第三集亦是毫無進步，即便有甚麼新CG播片、配音又如何投入也是枉然的。

評分：3分

首都高 Battle



RAC／DC／元氣／5800日圓

山寺良牙

久久未有平地賽車遊戲推出的Dreamcast，現在推出這隻賽車遊戲，相信對於很多跑車迷一定感到恩慰。首先畫質方面，無論是燈光反射到車身的效果、路旁的大廈、街燈的效果均做得十分像真，特別一提的就是速度感十足，當玩者駕著一架時速超過250 km/h的車時，使用車頭視點簡直一流；不過只是得首都高的外回線及內回線兩條路走，似乎有點兒悶。

評分：7分

ARES

玩得《首都高》就梗係GAME迷兼車迷啦，咁著眼點就梗係放重畫面同操控上邊啦。講到車樣同畫面，真係不得不讚其水準之高，REPLAY簡直睇到流口水。不過講到操控就要彈彈，因為系統本身有問題，所以架架車點SET都硬係唔夠咬地，哩點真係敗筆所在。

評分：8分

米奇

一個賽車追逐遊戲，只是玩QUICK RACE的話真的會覺得無聊，只要能阻止敵車超越你就能穩操勝券，順利的話不一會便能取勝，失去了賽車的感覺。畫面質素無疑是非常精美，在光源和假的反光配合下，PS實在難以比美，速度感算不錯，也改善了試版時的玩具車式轉彎。希望將來元氣肯出隻正正經經的賽車遊戲。

評分：7分

TWINS STORY



SLG／PS／PANTHER SOFTWARE／5800日圓

ABO

當日筆者玩過電腦版，都想看看PlayStation版會有什麼轉變。新加的Opening尚算不俗，系統稍為變更了。移植後最大缺點是Loading時間過長，分分鐘按完Skip後出去飲啖茶再回坐位都得。如果不嫌參與性太少，這遊戲還可以一試，若曾玩過電腦版，基本上也不用再考慮重玩了。

評分：5分

米奇

以戀愛育成遊戲來說，這遊戲的人設不太討好，水準像同人誌一般。你可以一個女孩子也不追而跟妹妹一起快樂過日子的設計令人有非份之想，因為最可愛的好像是妹妹。日程編排不算複雜，對答也很容易應付，不過遊戲初期如果休息失敗的話會影響所有參數就很有問題了，編排日程的操作也很古怪。

評分：5分

小璘

跟一般戀愛育成遊戲基本上一樣的玩法，所以沒有太大新意；不過每個人物的設計都算十分可愛，仍然有其吸引人之處。雖然每天也可輸入2個指令，可是這樣卻令遊戲複雜化；幸好本作設有每星期行動類型選擇，令人不用費神去考慮輸入每天的行動。另外對話方面比較長，很多時也因為不想看而按錯回答的選擇。

評分：5

驚天危機



ETC／PS／德間書店／HK$358

米奇



一隻絕對抵死的遊戲，可能你會給它的外表嚇倒，不過是隻絕對應該一玩的消閒佳作。遊戲畫面不會太好看，遊戲玩法也很簡單，但遊戲就很具挑戰性，即使你玩爆了機也可以平時拿來「發癲」一番。看看種男這平凡一家的古怪遭遇就會發笑（那個摩天輪找穴位遊戲是誰批核的？）

評分：9分

阿重

遊戲的概念非常有趣，以現實生活所會遇到的危機誇張化而成。遊戲基本上由多種MINI-GAME所拼湊出來，其中包括問答遊戲，動作遊戲，現時很受歡迎的音樂節拍遊戲等等。玩者要幫不同的家庭成員解決難題，過程非常搞笑，雖然畫面並不漂亮，但是可玩性甚高，絕對係消閒佳作。

評分：7分

ARES

以一家人一日內所遇到的不幸事件為題材絕對是認真攪鬼，加上遊戲基本是由一大籮迷你遊戲湊合而成更成為一隻消閒佳作。不過由於當中一些迷你遊戲難度卻又不適合一般玩家用以消閒，皆因分分鐘會玩到你發牌四嘛，所以最多都是僅僅合格。老實講，輕輕鬆鬆玩GAME點解攪到要發牌四喎又。

評分：5分

優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年7月16日
◆影印本無效
◆各商號保留優惠券的所有使用權利

DC原裝光線鎗
憑券到本店可以 $190價格購買



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

PlayStation/ Saturn兩用光線鎗《MEGA PISTOL》
憑券可作$30使用

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

PlayStation跳舞套裝
PlayStation主機＋火牛＋手掣＋透明震動手掣＋記憶卡＋PRO ACTION REPLAY ＋跳舞地毯　套裝價$1040



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

《遊戲王》CARD GAME熱潮
《遊戲王》TRADING CARD 1~3代
憑券可作$30使用



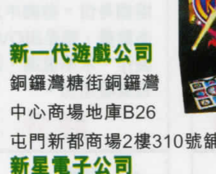
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

憑券到本店購以下兩款配件
可作$20使用
NEO GEO POCKET原裝專用Headphone
NEO GEO POCKET原裝對戰線



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

有舞齊齊跳$15現金券
憑券到本店選購跳舞地毯
可作$15使用





新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

NEO GEO遊戲盒帶
《METAL STLUG X》
《SHOCK TROOPERS 2nd Squad》
憑券可作 $30使用



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

Dreamcast主機（送專用火牛）
憑券可以靚價 $1140購買



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

Wonder Swan狂熱
憑券到本店可以靚價選購

Wonder Swan主機	$340
《鐵拳CARD CHALLENGE》	$250
《超級機械人大戰compact》	$320
《SD GUNDAM EMOTIONAL JAM》	$310

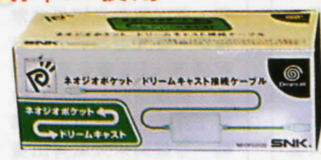
新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Wonder Swan專用魚群探測器
憑券可作 $30使用



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

NEO GEO POCKET/ Dreamcast接續CABLE
憑券可作$30使用



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

NEOGEO特惠套餐
憑券到本店可以靚價選購

NEOGEO POCKET COLOR手提遊戲機＋機套＋火牛＋《KOF R-2》	特惠價$820
NGPC《METAL SLUG FIRST MISSION》	特惠價$210
NGPC《餓狼傳說FIRST CONTACT》	特惠價$195
NGPC《SAMURAI SPIRITS！2》	特惠價$195
NG《METAL SLUG X》盒帶版	憑券到可作$200使用

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

優惠天國 COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年7月16日
◆影印本無效
◆各商號保留優惠券的所有使用權利

修理遊戲機現金券

憑券到本店修理遊戲機可作$50使用
(換光頭除外)

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

DC最新遊戲現金優惠

憑券選購下列遊戲可作$20使用(限售30套)：
STREET FIGHTER ZERO 3
BUGGY HEAT
超發明BOY
首都高BATTLE
THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999
DYNAMIC刑事2
ELEMENTAL GIMMIC GEAR
BLUE STINGER
POWER STONE



新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

日版PlayStation遊戲全線優惠

憑券到本店購買下列遊戲可作$20使用(限售30套)：
DINO CIRISIS
黑色瞳之洛亞
聖少女艦隊
魔劍美神 2
GRANDIA(送初回特典)
METAL GEAR SOLID INTEGAL
PERSONA 2罪
私立JUSTICE學園　熱血青春日記2
餓狼傳說WILD AMBITION
八神浩樹GAME TASTE胸騷之預感





新機地
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

Dreamcast遊戲/ 配件超割價

憑券到本店可以靚價選購

《THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999》	超割價310
《DYNAMIC刑事2》	超割價$290
《SONIC ADVENTURE》	超割價$130
《E.G.G.》	超割價$295
《V.F.3tb》	超割價$140
原裝VGA BOX	超割價$370
原裝S端子線	超割價$165
NEO GEO POCKET/ Dreamcast接續CABLE	超割價$165

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74




遊戲機現金券

FAMILY COMP紅白機 新版	憑券可作$20使用
SUPER FAMIOM JR新版	憑券可作$20使用
SUPER GAME BOY 2	憑券可作$20使用
全新PlayStation 1000機	憑券可作$100使用



新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

PlayStation美版遊戲優惠券

憑券到店選購下列PlayStation美版遊戲可作$20使用(限售30套)：

STAR OCEAN	RESIDENT EVIL 2
BRAVE FENCE武藏傳	SILENT HILL
XENOGEARS	ARMORED CORE
FINAL FANTASY VII	SYPHON FILTER
GRAN TURISMO	THUNDER FORCE V
METAL GEAR SOLID	LUNAR限定版



新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

GAME BOY/ N64遊戲大特價

憑券到本店可以靚價選購

GAME BOY《心跳回憶POCKET文藝篇》	大特價$260
GAME BOY《心跳回憶POCKET運動篇》	大特價$260
GAME BOY《SUPER MARIO BROS DELUXE》	大特價$195
GAME BOY《POCKET MONSTER紅版或綠版》	大特價$189
N64《新世紀新世紀EVANGELION》	大特價$475

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣
中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓
310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



NEOGEO軟硬件全線優惠

METAL SLUG X	憑券可作$100使用
月華之劍士2 ROM帶版	憑券可作$100使用
月華之劍士2 CD版	憑券可作$20使用
NEOGEO POCKET COLOR原裝專用火牛	特惠價$60
NEOGEO POCKET COLOR原裝對戰線	特惠價$60
NEOGEO CONTROLLER PRO	憑券可作$20使用
NEOGEO CD機	憑券可作$100使用
NEOGEO RGB線	憑券可作$20使用
NEO GEO POCKET/ Dreamcast接續CABLE	憑券可作$20使用

《SHOCK TROOPERS 2nd Squad》
憑券可作$50使用




新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

N64遊戲熱潮

新世紀新世紀EVANGELION	憑券可作$20使用
MARIO GOLF	憑券可作$20使用
STAR WARS EPISODE 1 RACER	憑券可作$20使用
POCKET MON STADIUM 2	憑券可作$20使用
薩爾達傳說～時之洋笛	憑券可作$20使用
POCKET MON SNAP	大特價$300

(凡到本店沖曬POCKET MON SNAP相片，即可免費多沖曬一次)

DRACULA惡魔城默示錄(日版)	憑券可作$20使用
任天堂ALL STARS大亂鬥	憑券可作$20使用

(限售30套)







新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

換機係時候！

舊機換新機
舊GAME換新GAME
(詳情請到本店查詢)





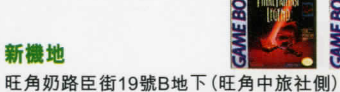


新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAMEBOY好玩特賣

憑券到本店購買以下遊戲可作$20使用(限售30套)：
WORLD SOCCER GB 2
HYPER OLYMPICS SERIES TRACK & FIELD
FINAL FANTASY SERIES
SUPER MARIO BROS DELUXE
CARD CAPTOR櫻
紅、黃、藍POCKET MON(日版／美版：附送POCKET MON禮品包)
GAMEBOY GALLERY 3
WARIO LAND
POCKET MON PINBALL
DRAGON QUEST MONSTER





新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

遊戲配件減多啲

Dreamcast ARCADE STICK	憑券可作$20使用
Dreamcast RACING CONTROLLER	憑券可作$20使用
《DANCE DANCE REVOLUTION》原裝跳舞毯	超抵價熱賣中

(送NEOGEO POCKET手提遊戲機)

X-RGB 2影像變換器	熱賣價$1150
PlayStation DJ Station Pro專業　碟盤	熱賣價$650
PlayStation Analog JoyStick飛機控桿	憑券可作$20使用

(限售30套)

新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

熱線遊戲流行榜

新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選擧

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓　FAX：2507-5175　EMAIL：cineaste@glink.net.hk

GP銷售榜



1st 首都高 BATTLE



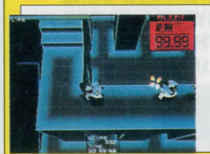
Dreamcast／RAC
■元氣
6月24日
5800日圓

2nd THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999



Dreamcast／FIG
■SNK
6月24日
5800日圓

3rd METAL GEAR SOLID INTERGRAL



PlayStation／AVG
■KONAMI
6月24日
4980日圓

4th CardCapter SAKURA



GAMEBOY／AVG
■MTO
5月15日
4380日圓

5th PERSONA 2 罪



PlayStation／RPG
■ATLUS
6月24日
6800日圓

6th GRANDIA

PlayStation／RPG
■GAMEARTS　6月24日　5800日圓

7th 新世紀福音戰士

N64／ACT
■BANDAI　6月25日　8800日圓

8th SAMURAI SPIRITS 2！

NEO-GEO POCKET／FIG
■SNK　6月10日　3800日圓

9th 餓狼伝說 WILD AMBITION

PlayStation／FIG
■ SNK　6月24日　5800日圓

10th 私立 JUSTICE 學園 熱血青春日記 2

PlayStation／FIG
■CAPCOM　6月24日　5800日圓

熱線遊戲流行榜

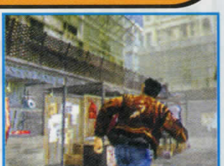




1st	THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999	SNK	153 票
2nd	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	111 票
3rd	SUPER ROBOT 大戰完結篇	BANPRESTO	73 票
4th	Dance Dance Revolution	KONAMI	68 票
5th	METAL GEAR SOLID INTERGRAL	KONAMI	42 票
6th	SUPER ROBOT 大戰 COMPACT	BANPRESTO	28 票
7th	心跳回憶 DRAMA SERIES VOL.3~ 啟程之詩	KONAMI	25 票
8th	首都高 BATTLE	元氣	24 票
9th	私立 JUSTICE 學園 熱血青春日記 2	CAPCOM	19 票
10th	SPRIGGAN~LUNAR VERSE	FROM SOFTWARE	15 票

你最期待的家庭遊戲





1st	(PS) BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	147 票	CAPCOM
2nd	(PS) DINO CRISIS	129 票	CAPCOM
3rd	(DC) 莎木	66 票	SEGA
4th	(DC) GRANDIA II	59 票	GAMEARTS
5th	(PS) 鬼武者	53 票	CAPCOM
6th	(DC) 魔劍 X	38 票	ATLUS
7th	(PS) SD GUNDAM G GENERATION-0	29 票	BANDAI
8th	(DC) SOUL CALIBER	24 票	NAMCO
9th	(PS) 聖劍伝説 Legend of Mana	23 票	SQUARE
10th	(DC) BIO HAZARD CODE：Veronica	17 票	CAPCOM

日本雜誌《Dreamcast Magazine》6月25日號，期待榜

統計日期截至6月7日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	DRAGON QUEST VII	ENIX
2	2	聖劍伝説 Legend of Mana	SQUARE
3	4	ARC THE LAD III	SCEI
4	3	GRAN TURISMO 2	SCEI
5	6	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	CAPCOM











新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

「熱線遊戲流行榜」即日開始接受投票

第102期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS)抽獎得獎名單

《Street Fighter III 3rd Strike-Fight for the future》海報 3名

劉毅麟 Z905XXX(4)

陳鈞至 Z642XXX(8)

凌定傑 Z608XXX(7)

《Neon Genesis Evangelion》海報 3名

謝智軒 Z753XXX(6)

Lai Kin Bong Z390XXX(2)

黃子健 K939XXX(4)

《Friends~青春之輝》海報 3名

陳燦偉 G689XXX(A)

鄭偉安 Z668XXX(2)

鄧祟鏗 Z917XXX(7)

《Bust A Move 2》紙板公仔 1名

Wan Hoi Yuen,Willian P000XXX(9)

《Street Fighter Zero 3》心口針......1名

何家維 Z343XXX(9)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

留言壁

雷家俊：

我是一個GUNDAM迷，對於BANDAI所推出的GAME都十分喜歡，特別是將快出的《SD GUNDAM G GENERATION-0》。

Sin Wai Tat：

《SF III 3rd》是近期不可錯過的ARCADE GAME，系統夠全面，但輸入複雜。希望CAPCOM會搞比賽。

陳兆銘：

越來越期待《DEAD OR ALIVE 2》這種史無前例靚畫面的格鬥GAME推出。

Chan Ngai Lun：

《FFVIII》的OMEGA合訂本很好，但不知DINO CRISIS的攻略……

劉毅麟：

希望《生化危機 3》快些推出上市。

今期獎品

《Final Fantasy》海報 3名

《Street Fighter III 3rd Strike-Fight for the future》海報 2名

《Pocket Monster》匙扣 3名

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

熱線遊戲流行榜參加表格(GAME PLAYERS)

截止投票日期：7月10日

姓名：____________ 年齡：______

身份證號碼/護照號碼：____________

地址：____________

____________ 聯絡電話：______

電郵地址：(如適用)____________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

你最期待的三款家庭遊戲(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)

遊戲名稱：______ ______ ______

遊戲生產商：______ ______ ______

留言壁 可填寫有關任何遊戲之意見

____

____

____

____

熱線遊戲流行榜(截至7月10日)
(請在榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

熱線遊戲流行榜

- □1.GIANT GRAM~全日本摔角2 IN 日本武道館
- □2.HYPER OLYMPIC SERIES TRACK & FIELD GB
- □3.THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999
- □4.首都高BATTLE
- □5.生體兵器EXPENABLE
- □6.遊戲王DUELMONSTERS II~闇界決鬥記~
- □7.EL TILL MONSTERS
- □8.DINO CRISIS
- □9.BLADE MAKER
- □10 PUZZLE BUBBLE
- □11.聖少女艦隊 VIRGIN FLEET
- □12.黑色眼睛的NOA~Cielgris Fantasm~
- □13.MARIO GOLF 64
- □14.新世紀福音戰士
- □13.MAGICAL DROP POCKET
- □14.跨過我的屍體
- □15.Dance Dance Revoution
- □16.SUPER ROBOT大戰完結篇
- □17.心跳回憶DRAMA SERIES VOL. 3~啟程之詩
- □18.SPRIGGAN~LUNAR VERSE~
- □19.FINAL FANTASY VIII
- □20.PERSONA 2 罪
- □21.餓狼傳說WILD AMBITION
- □22.私立JUSTICE學園 熱血青春日記2
- □23.METAL GEAR SOLID INTERGRAL
- □24.SALUGETU
- □25.其他______

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。





主持人：YURI

非常抱歉，由於場地安排上出現問題，現正式通知大家原定於7月10日舉行的《拳皇'99》Private Show現已取消，如大家想一睹《拳皇'99》的街機版，就要留意今屆的香港漫畫節了。為了止癮，現給大家一些《拳皇'99》的圖片作為參考。





餓狼傳説Wild Ambition PlayStation 版比賽





各位餓狼傳説的朋友，現於7月10日舉行PlayStation版的《餓狼傳説Wild Ambition》比賽，歡迎各界人仕參加，詳情請向設於銅鑼灣的E2查詢。

日期：7月10日（SAT）

時間：下午3:00至4:30（預定）

地點：E-2銅鑼灣時代廣場

參加人數：32名（預定）

入選決賽人數：8名

形式：以單循環形式，由32強（預定）比賽至8強。

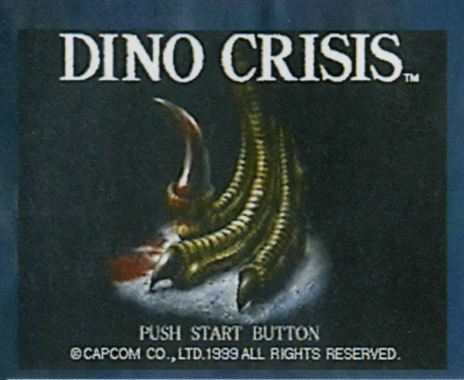
意見收集

如大家對SNK的產品有甚麼疑問或意見，歡迎來信尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室SNK ASIA LTD.宣傳部收。



熱點新作

TEXT BY：迷途小歐陽





製造商：CAPCOM
售價：358港元　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
AVG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

前言

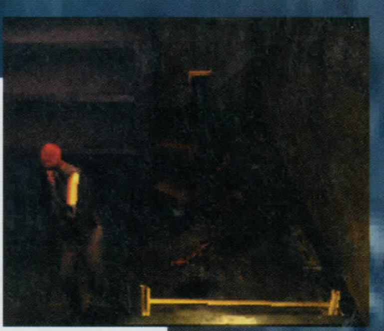
期待已久的《DINO CRISIS》終於在七月一日推出了，遊戲的玩法跟《BIO HARZARD》的十分相似，但是在系統上和感覺上卻有一定的分別，故事的舞台是在一間軍事研究所之內，面對的敵人是一些兇殘的古代生物恐龍，之前的《BIO》能給玩者一種寧靜中的恐佈，而《DINO CRISIS》卻能給予玩者一些刺激而有速度和壓迫感的恐佈，的確是有另一番趣味，無可否認《DINO CRISIS》是七月份的重頭之作。



故事簡介

一位天才科學家DR. KIRK，在三年前因研究所發生事故而失縱，人們都認為他已經逝世，DR. KIRK置力研究於一些不會污染環境的新能量，他們稱這為「第三能量」，女主角REGINA接到命令和線報，並且要到研究所調查及確認DR.KIRK的生死，所以以REGINA、GAIL和RICK為首的工作員，便乘搭直升機前往事發的目的地，實行一個不可思議的任務。

遊戲系統



狀態表示

角色的狀態主要分為「通常」、「輕傷」和「重傷」三種，在進行遊戲時是不會表示其體力值的，要知道角色現在的狀態，便可從角色的行動中觀察出來，受傷程度越嚴重，行動的速度便會變得越緩慢。

受傷出血

在遊戲中增設了一個出血的系統，當角色受到敵人特定的攻擊後，便有機會出血，當角色出血時，便會隨着時間和角色的行動而令體力慢慢下降，如果要制止出血，便要便用「止血劑」止血，其情況便有如中毒一般。

道具的合成

進行遊戲時玩者會拾到道具，列如回復劑和麻醉素材等，有一些道具更可以與其他道具調合，使到藥物能增強藥性或藥力，就像把兩個「回復素材」混合起來，便會成為「止血劑」，將「回復劑．大」和「回復素材」混合，便會成為「回復劑．大＋」等，除此之外玩者更可把藥物注入指定的子彈之內，令子彈付加特殊較果，例如把兩個「麻醉素材」混合便能造成「麻醉彈．弱」。

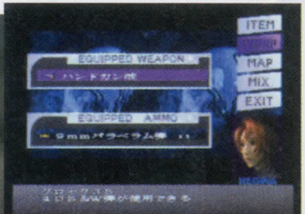




特殊門鎖

遊戲中有一些特別的門鎖，需要使用一種叫DDK(DIGITAL DISK KEY)的鎖匙，玩者必需要了解其暗號、如何解答以及將資料輸入DDK，才可開啟門鎖。

武器的合成





主角REGINA初期的武器是一枝手槍，形號是「COLT 34」，如果玩者能找到手槍的配件便能將手槍與配件合成，這樣便可加強及提升手槍的攻擊力或性能。

特殊事件

有一些特殊事件例如特發危機，玩者便會見到在畫面上出現DANGER一字，這時玩者便要不斷按方向和按扭，才可避過危機，一旦失敗的話，角色便會即時死亡，遊戲亦會立即結束。

遊戲操作

上按鈕：前進
下按鈕：後退
左或右按鈕：左或右轉向
□ 或○按鈕：決定、調查或攻擊
× 按鈕：取消或緊按 × 按鈕配合方向跑行
△ 按鈕：開啟SUB SCREEN
R1按鈕：準備狀態
R2按鈕：180度急速轉向
L1按鈕：自動描準

Text By 神皇

DANCE DANCE REVOLUTION 2ND REMIX

TEXT BY神機皇城

全新感覺的續集



製造商：KONAMI	
售價：358港元	發售日：99年8月26日
容量：CD-ROM	記憶：1~15 BLOCKS

ETC/1~2P/MEM/對應Dual Shock/對應專用地毯型控制器/行貨



前言

因玩法創新而在街機大受歡迎的跳舞遊戲《DANCE DANCE REVOLUTION》，自四月推出PS版後，時至今日依然佔據着排行榜的五甲位置，想不到在短短幾個月後的夏天大家便能再次玩到這個超強人氣遊戲的最新版本了。在今作中不單歌曲的數量以倍數上升，而且還增加了很多新系統。事不宜遲，就讓筆者為大家介紹一下今集的新元素吧。

令人咋舌的歌曲數量

或許會有很多朋友覺得上集裏收錄的歌曲數量略嫌少了一點(雖然已經有十六首之多，但人總是比較貪心的嘛，哈哈！)，但相信今集的《2ND REMIX》必定可以滿足各位抱有這種心態的玩家，因為在今集中預定會收錄超過三十首曲目(並不包括上集的歌曲，聽聞有三首更加是PS版的原創歌曲呢！)，令到兩集的曲目總數多達五十首，相信喜歡此作的朋友都必定會欣喜若狂。



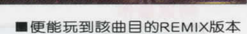




■上集沒有收錄的街機歌曲將會在今作中登場



■只要在完成歌曲時能達成特定的條件……



■便能玩到該曲目的REMIX版本

各得其所的難易度

相信大家也知道在上一集的《DDR》中，除了有三種難易度模式(EASY、NORMAL和HARD)可供選擇外，還有能令歌曲箭咀變得更加複雜的特別隱藏模式(ANOTHER、MANIAC、MIRROR和DOUBLE)。對於一眾已成為舞皇舞后的玩家來說，要應付這些高難度的舞步當然沒有問題，但當和初學的朋友一起進行遊戲時，對他們來說要完成這些箭(咀)如雨下的舞步除了會感到非常吃力外，還會因此而打擊了自信心，導致他們對這遊戲敬而遠之不再嘗試。為了解決這個問題，在新一集的《2ND REMIX》中便增加了一個新的難易度選擇系統，當兩人同時進行遊戲時，彼此可以各自選擇適合自己的難易度，這樣便避免了上述情況的發生，對於初學者來說絕對是一個體貼的系統。



■雙打時可隨各自的喜好選擇歌曲難度



■一開始便可以選用隱藏模式

新機能 DISC CHANGE 系統

由於在《2ND REMIX》裏增加了多種前作沒有的新系統和特別隱藏模式如HIDDEN、SHUFFLE和COUPLE等，為了令到上集的支持者也能夠享受今集新增系統和模式的樂趣，廠方於是加設了這個名為DISC CHANGE的系統。玩者只需要在標題畫面中選擇DISC CHANGE，然後放入第一集的GAME DISC，這樣便能夠在第二集中玩到上集歌曲的新舞步和特別模式，絕對是一個令人驚喜的新系統，看來這隻《2ND REMIX》必然是各位《DDR》FANS在這個暑假裏非買不可的遊戲呢！



■只要在今作中選擇DISC CHANGE……



■便能用新增的系統玩回第一集的歌曲





■新增設的模式STEP BATTLE

■依然可以對應街機版的《LINK VERSION》

TEXT：KOTARO

THE KING OF FIGHTERS ～DREAM MATCH 1999～

DC	
製造商	SNK
發售日	發售中（6月24日）　價格：5800日圓
容量	GD-ROM　記憶：7 BLOCK
FIG	1～2P　MEM　對應NEO GEO POCKET　對應ARCADE STICK

Dreamcast六月格鬥動作，強勢出擊！





萬眾期待，最強版本的《THE KING OF FIGHTERS'98～DREAM MATCH NEVER ENDS～》——Dreamcast《THE KING OF FIGHTERS～DREAM MATCH 1999～》，終於在日前正式推出。其中遊戲的3D POLYGON和半透明效果表現不單止沒有令支持者失望，而且更令廣大的Dreamcast機主目瞪口呆，同時見證了SNK移植技術上的進步！不過說到今次Dreamcast版本最受注目的地方，不得不提，當然就是對應NEO GEO POCKET《POCKET格鬥SERIES KING OF FIGHTERS R-2》的機能，以及UPLOAD或DOWNLOAD POINT取得NEO GEO POCKET《KING OF FIGHTERS R-2》隱藏TECH及開啟系列最新作《THE KING OF FIGHTERS'99》的人物遊戲畫面和設定，所以有見及此，我們就會簡單地介紹一下連動Dreamcast與NEO GEO POCKET的使用方法與及重溫遊戲各項主要系統，希望是對於熟悉的你，或是初學者的你皆能受用吧！

UPLOAD & DOWNLOAD？

連動Dreamcast與NEO GEO POCKET，最基本除了持有兩部主機和兩款遊戲之外，當然也不少得週邊產品「NEO GEO POCKET/ Dreamcast連接CABLE」。至於連接通信的方法，其實亦非常簡單，只要於Dreamcast的UPLOAD畫面中選擇進行UPLOAD，同時間在NEO GEO POCKET的DC通訊畫面中選擇取得TECH（テクをもらう），決定傳送DATA以後，特定角色就可以取得隱藏TECH。



那麼DOWNLOAD方面又怎樣，方法其實也差不多，只要於DOWNLOAD畫面中選擇DOWNLOAD，然後在NEO GEO POCKET的DC通訊畫面中選擇傳送戰績（せんせきをおくる），決定傳送DATA以後，遊戲就會因應《KING OF FIGHTERS R-2》中戰績兌換不同的NPC POINT，開啟遊戲中的隱藏VISUAL。

系統基本篇

基本操作

方向掣	→	前進
	←	後退、防禦
	↓ or ↘	蹲下
	↙	蹲下、蹲下防禦
	↑	垂直跳躍
	↗	前方跳躍
	↖	後方跳躍
X掣		輕拳
A掣		輕腳、決定項目
Y掣		重拳
B掣		重腳

特殊操作

BACK STEP	←←
挑發	L/ R TRIGGER
吹飛攻擊	Y＋B
空中吹飛攻擊	空中Y＋B
受身（DOWN迴避）	倒地時X＋A
空中防禦	垂直或後方跳躍中↖or←or↙
小跳躍	瞬間輸入↖or↑or↗等方向
中跳躍	瞬間輸入↙or↓or↘或DASH後再瞬間輸入↖or↑or↗等方向
大跳躍	瞬間輸入↙or↓or↘或DASH後再持續輸入↖or↑or↗等方向
援護攻擊	角色氣絕暈眩或受擲技攻擊，出場前等待中的同伴於畫面內，而體力GAUGE量又比對手少時XAY同按

氣絕 & GUARD CRUSH

只要被對手攻擊擊中或擋格任何攻擊，氣絕暈眩值和防禦耐久值就會減低，當超過角色所持耐久值的時候，便會出現氣絕暈眩或防禦破壞（GUARD CRUSH）的狀態。其中角色會強制倒地，而起身之後更會進入暈眩狀態，變成一定時間內無力防備，不過也可以透過控桿搖動和攻擊掣連打能縮短暈眩時間，或是於特定的條件下使用援護攻擊阻止對手行動。至於防禦破壞則會令防禦狀態強制解除，除了出現瞬間空隙無防備狀態之外，就連原本持有POWER MAXIMUM狀態也會同時遭到解除。

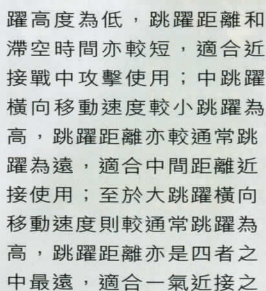




共通系統

JUMP

共有小、通常、中、大四種跳躍。小跳躍比通常跳躍高度為低，跳躍距離和滯空時間亦較短，適合近接戰中攻擊使用；中跳躍橫向移動速度較小跳躍為高，跳躍距離亦較通常跳躍為遠，適合中間距離近接使用；至於大跳躍橫向移動速度則較通常跳躍為高，跳躍距離亦是四者之中最遠，適合一氣近接之用。



HELP ATTACK援護攻擊

在戰鬥中當角色氣絕暈眩或受擲技攻擊時，後發等待中的同伴於畫面內，而體力GAUGE量比又對手少時，便可以使用不存攻擊力的援護攻擊阻止對手。其中援護攻擊的成功率，是視乎角色之間的相性，共分為100、50、0％三種成功率，當援護攻擊成功率持有50％時，在ABC連打同按的情況下，後發角色會有二分之一的機會作出援護攻擊；反之成功率100％的角色只會在同伴氣絕暈眩時作出援護攻擊，相對在同伴遭到擲技攻擊時則只會袖手旁觀。

ROULETTE TEAM EDIT SYSTEM

電腦隨機（RANDOM）選擇角色或編制隊伍的系統，在戰鬥中獲勝以後，仍能繼續利用此系統隨機選擇各種組合，使遊戲刺激和變化性相對增加，是考驗玩者對角色操作的能力的特殊設定。



◆至於選擇那一個角色為成員，就取決於畫面中下方『？』的「ROULETTE」位置

COUNTER HIT & CRITICAL HIT



COUNTER HIT就是擊潰對手全般的小中跳躍攻擊、COUNTER攻擊、特殊技、必殺技、超必殺技，以及MAXIMUM狀態中的通常技和DASH(ADVANCE MODE)，所出現的特殊效果，除部份攻擊的威力會增強(至於強度方面就會因應技的不同而有所相異，但是對於以多段HIT效果的攻擊COUNTER HIT時，其接續往後的攻擊力也會減半)之外，對手在倒地前會再次出現被攻擊的判定，造成空中追打的效果。

至於以特定的必殺技中特定動作擊中對手時則會出現另一種特殊效果CRITICAL HIT，其中除了能將必殺技的攻擊力增強之外，更會令對手出現硬直狀態和再次出現被攻擊判定，成立追打的效果。



ADVANTAGE SYSTEM

在對人或對CPU戰中，當先發首名角色敗陣時，能令後發第二名和第三名角色更有利、更具優勢的系統。在「EXTRA MODE」中，後發角色的POWER GAUGE會逐漸縮短，令「儲氣」的時間大大減少；至於「ADVANCED MODE」則會增加STOCK POINT的上限，由初期設定的三個增加至最大值五個，令STOCK POINT的使用上逐漸強化。



◆先發首名角色



◆後發第二名角色



◆後發第三名角色

打擊防禦



在遊戲之中，部份必殺技是設定有打擊防禦的特性，簡單來說就是於必殺技特定動作和部位中帶有防禦對手攻擊的判定，令必殺技一旦受到截擊仍能繼續進行，不論飛行道具或超必殺技亦都只會計算防禦中的損耗。不過有一點要注意的是，打擊防禦的防禦狀態中也同樣存有耐久值，當超過所能負苛的數值時，防禦便會遭受破壞，至於必殺技也會被強制中斷。

吹飛攻擊

持有令對手倒地效果的特殊性質通常技，而本作中各角色的通常跳躍(大跳躍)和小跳躍(中跳躍)在攻擊力上原來亦有着不為人知的差異，而且特定角色更能左右吹飛攻擊的效果。

ADVANCED MODE

特殊操作

DASH	→・→
前方緊急迴避動作	N or→＋XA同按
後方緊急迴避動作	←＋XA同按
解拆投技	投技判定成立前XA同按或控桿下要素方向再加任何攻擊掣
*GUARD CANCEL前方緊急迴避	防禦狀態中N or→＋XA同按
*GUARD CANCEL後方緊急迴避	防禦狀態中←＋XA同按
*GUARD CANCEL吹飛攻擊	防禦狀態中YB同按
*POWER MAXIMUM發動	持有POWER GAUGE STOCK時XAY同按

※只限於持有ADVANCED POWER GAUGE STOCK時使用

個別模式解説

POWER GAUGE & 超必殺技

在ADVANCED MODE中的POWER GAUGE，是以使用必殺技、擋格對手必殺技，以及攻擊對手時而增加，當儲滿一條ADVANCED POWER GAUGE後，GUAGE旁邊的STOCK POINT便會增加，最初能儲存三個，而STOCK POINT的數量主要作為超必殺技、POWER MAXIMUM發動，以及各種GUARD CANCEL操作的使用。

在POWER MAXIMUM狀態中，POWER GAUGE上會出現TIME GAUGE，其攻擊力是通常狀態中的1.25倍，但是相對反動力亦會同樣增加，被COUNTER的情況也會上昇。此外，ADVANCED MODE中更可以在持有STOCK POINT和POWER MAXIMUM發動的情況下使用MAXIMUM超必殺技，作出逆轉性的攻擊。

緊急迴避動作

迴避對手攻擊的動作，共分前方和後方兩種，動作開始直至完結時會出現全身無敵的狀態，不過則會有被投擲的判定，而於迴避動作完結後更會出現瞬間空隙，容易遭受對手的反擊。此外，在DASH狀態中使用緊急迴避動作，移動距離比通常時較長，能作為迴避對手攻擊突進或後退的手段。

FEELING VARIATION SYSTEM

在「FEELING VARIATION SYSTEM」中，各角色均設定有「良好」、「普通」和「惡劣」三種情緒，其中只要透過主機內藏的時間日子機能，電腦就會隨機選出每名角色當日的情緒設定，而且不同的情緒狀態對於ADVANCED MODE中的POWER GAUGE STOCK繼承亦有着不同的影響和變化。



◆只要在ORDER SELECT畫面中，按決定掣以外的按鈕，各角色的情緒狀況便可以一目了然

日子對角色情緒之影響

良好	下一位角色除了能繼承其POWER GAUGE STOCK之外，更會額外追加多一個STOCK
普通	下一位角色只能繼承其POWER GAUGE STOCK
惡劣	下一位角色雖然能繼承其POWER GAUGE STOCK，可是卻會減去一個STOCK

EXTRA MODE

特殊操作

STEP	→・→
儲氣	XAY持續同按
攻擊迴避	XA同按
COUNTER攻擊	攻擊迴避中按任何攻擊掣
GUARD CANCEL前方緊急迴避	POWER MAXIMUM時防禦狀態中N or→＋XA同按
GUARD CANCEL後方緊急迴避	POWER MAXIMUM時防禦狀態中←＋XA同按
GUARD CANCEL吹飛攻擊	POWER MAXIMUM時防禦狀態中YB同按

個別模式解説

POWER GAUGE & 超必殺技

EXTRA MODE中的POWER GAUGE量是以儲氣和被對手攻擊而增加，當儲滿POWER GUAGE量之後，POWER GAUGE便會變為TIME GAUGE，倒數POWER MAXIMUM的狀態。在POWER MAXIMUM狀態中能使用超必殺技或各種GUARD CANCEL操作，當體力餘下至八份之一、出現體力閃動的狀態時，角色可以無限制地使用超必殺技，而配合POWER MAXIMUM狀態更可以使用MAXIMUM超必殺技。

STEP

EXTRA MODE的獨有特殊操作，是為前方小跳踏前的特殊動作，移動速度高之餘，能夠迴避位置較低的的技和足拂系攻擊，但缺點就是角色會完全處於無防備的狀態之中，不過可以使用空中特殊技、必殺技，以及超必殺技作為特殊的中段技或突襲性攻擊，所以對於持有空中特殊技的角色是較為有利。

攻擊迴避 & COUNTER攻擊

以側身動作迴避對手的攻擊，動作開始至終結時全身無敵，即使動作完結亦不會出現任何空隙，但是對於必殺投和通常投則起不了作用。

至於「COUNTER攻擊」是中斷攻擊迴避的專用反擊技，亦是全角色共通能以必殺技和超必殺技CANCEL的特殊技，主要作為「攻擊迴避」迴避對手技攻擊後反擊或連續技之用。



撰文者：山寺良牙

首都高Battle

城市賽車

DC	
製造商：元氣	售價：5800日圓
發售日：發售中	容量：GD-ROM
記憶：15 Block(遊戲進度記憶)／76 Block(重播記憶)	
RAC／VMS／對應軟盤	

街道賽車遊戲的其中一個名作——《首都高》系列，終於登陸到Dreamcast上，今期便為這遊戲作個簡單介紹。

模式簡介

Quick Race（クィックレース）——

SP Battle(SPバトル)：遊戲中最簡單的模式，玩者可選定一架車出賽，用車可以選預早設定好的，或者是玩者於Quest Mode中所調好的車；進入遊戲後，玩者會不斷受到其他對手的挑戰，勝了一位後便立刻出現第二位，不斷不斷的陸續有來，雖一對玩者有利的，就是比賽開始時玩者的車是在前方位置。

Time Battle(タイムバトル)：同是可選定車輛參賽與電腦車對戰，不過今次所鬥的，則是完成首都高速環狀線一圈的時間。

Practice(プラクティス)——1人用的練習模式，玩者可選定車輛及賽道(外回線、內回線)出場，借機練習各段路面的彎位特性。



Versus Battle(VSバトル)——講到明就是2人對戰模式，規則與玩法基本上與，SP Battle一樣，不過既然是2人對戰的話，一定有場很激烈的賽事。



Quest Mode（クエストモード）——

本作的最大特色，可說是「故事模式」，故事則說到玩者要挑戰東京首都高速環狀線被喻為「四天王」的四位飛車黨的賽車手，於是便『每晚』到首都高速環狀線挑戰其他的車手及車隊，以圖賺取分數來改良車輛之餘，更想引起「四天王」的注意，究竟玩者能否勝出「四天王」就得看調車技巧及駕駛技術了！



Rival(ライバル)：玩者每晚到高速環狀線時，均會遇到很多不同的對手，若當晚玩者勝出他們的話，在完成一晚的比賽後(要由玩者指定回到外面)，便能得知玩者勝出的對手的號碼，之後進入此處便能得知他們更詳細的資料。

Tuning(チューニング)：進入此處後，玩者可以購入車輛的配件、將車輛升級(於購入配件處)、轉換配件及調節車輛的有關設定。要留意購入配件、升級及轉換配件是會有不同的效果出現，此處可詳參『汽車零件簡介表』；至於車輛設定方面，有不少的設定均是需要購入某種配件後才可調校，而不同的設定亦會出現不同的駕駛效果，現翻譯設定中的各項目：Steering Response(ステアリングレスポンス)「轉向反應度」、Brake Response(ブレーキレスポンス)「制動靈敏度」、Brake Balance(ブレーキバランス)「制動平行度」、英語不明(バナレート)「懸掛系統軟硬度」、Cross Mission(クロスミッション)「齒輪比」、Final Gear(ファイナルギア)「最終齒輪比」。





基本規則

新系統 SP



以往系列是其中一架先到終點便取勝的方式進行，今作則有點不同，是以新系統SP（Spirit Point）來進行（Time Battle不適用），方式是開始時兩車各有一行能源值，開始後落後的車的能源便會一路下降，只要其中一架的能源值扣清的話比賽便結束，還有能源剩下的一方便算勝出；而下降的速度，會因兩車之間的距離而有別，越拋得遠的話下降速度亦會越快。

取勝技巧



剛才提到故事模式中比賽方式是以SP Mode作準，而且會得到一定的分數（勝出的話），分數的計法是：（對手的分數×1或以上「因應對手不同有別」）＋（自車所剩SP×1或以上「因應對手不同有別」）＋（比賽距離「公里」×100）＝總得分，不計自車所剩SP的乘數的話，比賽距離數會是最容易賺分的一項，所以若玩者一定能超越該對手的話，比賽技巧可以是：先讓對手先行，而玩者則『緊隨』後面，當自車的能源值扣至一半或開始亮起紅燈時，便立刻超越對手，並且與他拉開一段不太遠的距離，當玩者勝出後，其比賽距離便會變得很可觀，自然所賺的分數亦會較多。就算是輸掉，也不會Game Over，仍會最得一定的分數，那就是（比賽距離「公里」×100）。



Garage（ガレージ）：
查看玩者現時手上所持有的車輛、能性表及規格表，當然亦可以將車輛改名。

Shop（ショップ）：
基本上這是車行，可以買入新車作比賽用；當然玩者用過的舊車也可以經此處賣出去。

Battle（バトル）：
正式出外挑戰別的對手，與SP Mode有少許分別，就是玩者需主動去挑戰前手，並不像SP Mode中玩者是受到挑戰。當勝過對手後，玩者可以取得一定分數，可以用他們來購入部件或新車等。

System（システム）：
這當然是Save、Load、不玩故事模式等多項設定的所在地。

全新名車價格圖鑑

汽車零件簡介表

引擎改良（エンジン）

階級／類別	價格（CP）	效果／解說
Stage 1	3000	將CPU變成Sport ROM，起動力及出力提升
Stage 2	7000	加裝大容量Inter-Cooler等令引擎冷卻效果提升
Stage 3	12000	將引擎內部的驅動配件強化及重量平行化，令出力提升及高扭力化
Stage 4	18000	加裝高扭力及出力部件，令最高速度提升
Stage 5	25000	將引擎排氣量增加，以提升出力

制動系統（足回り）

階級／類別	價格（CP）	效果／解說
Stage 1	3200	為了有強大制動力關係而改裝Sport Braking配件
Stage 2	3200	加裝配件令剎車時制動力取得平行
Stage 3	7500	加裝自由調整懸掛系統，可調節車身高度、避震力及過彎力
Stage 4	15000	將所有制動系統配件作輕量化

驅動系統

階級／類別	價格（CP）	效果／解說
Stage 1	4000	安裝強化離合器令Power Lost減低，加上輕量離合板令轉數增加
Stage 2	4000	安裝Cross Mission可隨意調節齒輪比
Stage 3	8000	安裝Custom Cross Mission可調節最終齒輪比
Stage 4	10000	將所有驅動系統配件作輕量化

車身改良（シャシー）

階級／類別	價格（CP）	效果／解說
Stage 1	2000	將車身的將久性加強，並且將不要的配件移去作輕量化
Stage 2	7000	
Stage 3	13000	
Stage 4	20000	

排氣管（マフラー）

階級／類別	價格（CP）	效果／解說
Type 1	1800	在高轉數時令引擎發揮更高效率的低排氣阻力的排氣管
Type 2	1800	
Type 3	2800	
Type 4	2800	
Type 5	2800	
Type 6	4200	

車輪（ホイール）

階級／類別	價格（CP）	效果／解說
Type 1	2000	前輪軟軚、後輪硬軚的車輪組合
Type 2	4000	前輪軟軚、後輪硬軚的車輪組合
Type 3	8000	前輪軟軚、後輪硬軚的車輪組合
Type 4	2000	前輪硬軚、後輪軟軚的車輪組合
Type 5	4000	前輪硬軚、後輪軟軚的車輪組合
Type 6	8000	前輪硬軚、後輪軟軚的車輪組合
Type 7	2000	前後輪也是軟軚的車輪組合
Type 8	4000	前後輪也是軟軚的車輪組合
Type 9	8000	前後輪也是軟軚的車輪組合

空氣動力系統／車身外觀（エアロチェンジ）

階級／類別	價格（CP）
Front Bumper	一律600
Grill	待查
Light	一律300
Bonnet	一律1500
Mirror	一律300
Sky Skirt	一律800
Rear Bumper	一律700
Rear Spoiler	一律1000

TEXT BY: 酒鬼明事

生體兵器EXPENDABLE



DC
製造商：RAGE
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：GD-ROM　記憶：4 BLOCKS
1-2P/STG/MEM/對應VGA BOX/對應震動PAK

前言





《生體兵器EXPENDABLE》是一隻射擊遊戲，而玩者所操縱的是一名角色，並非機體，在一般的情況之下遊戲是以平面形式進行，玩者可以在固定的版面之內自由行動，而在特定的情況之下，遊戲的視點將會變成以3D主視點進行，《生體兵器》的操作簡單明快，可二人同時進行遊戲，而且有多種武器選擇，對喜歡玩射擊遊戲的玩者來說，也許會對這遊戲有興趣。

故事簡介



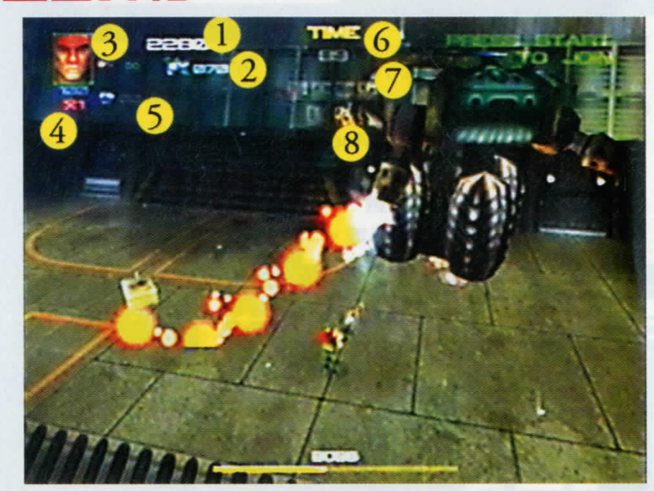
西曆2463年人類終於可在荒蕪的宇宙內居住，也開始在很接近地球的月球上展開植民星的工事，慢慢地更開拓惑星及衛星的產業，雖然人類能夠造出有空氣及使生物可居往的地方，可是一直以為自己是萬物之靈的人類，卻不知道「加魯吧」外星人的存在，究竟人類偉大的功績是否就是能夠令自己不會自滅呢？有一天，一隻銀色的太空船發現了一個寒冷的小惑星，順理成章地他們便將這小惑星改造成地球一樣，並且有300多人移民到這處，奇怪的是他們全部失宗，就連小惑星的音訊亦全無，有見及此他們便委派了一架搭着數百名兵士的宇宙船，前往此處，而這些兵士也是最強的兵士，他們沒有感情，不懂得喜怒哀樂，只懂得殺戮，他們便稱之為「生體兵器EXPENDABLE」。







畫面介紹



1. 分數：表示現在的分數
2. 武器欄：表示使用中的武器及剩餘彈數
3. 體力值：表示現在的體力值
4. LIFE：表示剩餘的隻數
5. 手榴彈：表示手榴彈的種類只剩餘的數量
6. TIME：表示剩餘的時間
7. PASS CARD：表示所得的PASS CARD
8. 低溫鎖匙：表示所得低溫鎖匙的數量

操作方法

ANALOG或十字桿	角色移動
A按鈕	使用武器／決定
B按鈕	炸彈
X按鈕	選擇武器／取消
Y或L或R按鈕	固定射擊的方向

STAGE 1

STAGE 1基本上十分簡單，玩者只需要熟習基本的操作便可順利過版，玩者可籍此練習，尤其是要熟習固定射擊的方向，因為射擊遊戲的技巧，除了要有靈敏避彈的技巧之外，還要想辦法先法制人，這樣便會減少了畫面上的彈藥及敵人，對作戰十分有利。

STAGE 1的頭目是「鹽基配列式戰鬥直升機」，在最初的階段它只會使用近距離的機關槍和遠距離的飛彈，到了後期他便會改用三角形的雷射砲，雖然攻擊力頗高，但是攻擊範圍不大，只要多一些左右移動，便可輕易將它擊倒。









TEXT BY神皇

AIRFORCE DELTA 充滿吸引力的空戰遊戲





前言

這隻立體射擊空戰遊戲《AIRFROCE DELTA》是KONAMI在DC上推出的首款原創作品，遊戲內所有戰機也是以實名登場，令玩者的投入度大大增加。另外，在DC的強大機能下，令到以全多邊形構成的畫面更具真實感，使玩者有置身現場的感覺。

世界設定



大國之間的冷戰已經結束，不過各個小國的戰爭卻逐漸趨向激烈的狀態，由於某個聯邦國家的崩壞，因此便分裂成為幾個細小的共和國。數年後，當中有一個想實現霸權的國家，為了能稱皇於天下，所以便開始對其他細小的國家展開侵略行動企圖吞併它們。因敵國強大的戰力而被壓倒的某個共和國政府，由於已經處於極度危險的狀態，所以便僱用了一支名為「AIRFORCE DELTA」的傭兵部隊，並將最後希望寄託在他們身上，而玩者就是這傭兵部隊裏技術屬於超一流的機師，為了能夠帶領處於絕境的共和國走向勝利之途，因此便展開戰鬥。

遊戲系統解說

1)任務的說明

在每一次出擊前，玩者都可以觀看是次任務的勝利條件，在畫面下方會顯示敵我的狀況，而中央則是作戰地圖和TARGET(目標)的情報。由於在這裏顯示的只不過是計劃作戰時的基本情報，所以實際上出現的敵人可能會不曾在情報內列出，玩者必需留意，當掌握了敵人的資料後便可以開始作戰。



2)MISSION

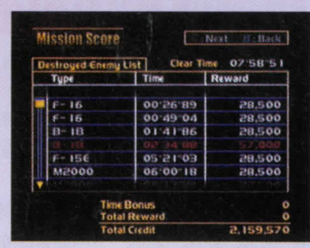
在每場戰鬥中也有一個TARGET，玩者必需在限定的時間內將它完全擊倒才能完成任務，而在作戰的場所中除了第一目標之外，破壞其他的東西如戰機或建築物等是可以取得BOUNS酬金的，因此玩者應該好好地利用時間，儘量攻擊更多TARGET以外的物件賺取更多的金錢，因為對之後的作戰會有很大的幫助。







3)戰果確認



每次完成任務後，電腦都會根據玩者擊落敵機的數量而給予酬金，另外使用不同的武器擊墜敵人所得到的金額也有分別，舉例說玩者使用機關槍擊倒敵人，比起使用飛彈會獲得更多的酬金(當然啦，難度高好多呀！)，這系統令到遊戲更具挑戰性。另外，畫面上會顯示每個MISSION的破壞數和所需時間，使玩者可以不斷挑戰刷新紀錄。

4)購入機體



在遊戲中玩者可以利用戰鬥後所獲得的酬金，到商店購買新的機體使用，而可供選購的機體是有限制的，玩者只可購買曾經被擊落了的敵機，因此在作戰過程中若遇到心愛的機體時便要盡力將它擊落(好似打劫，哈哈！)，另外，同一款機體玩者只可以購買一部。遊戲中登場的機體多達三十種以上，你會集齊它們嗎？

5)NEXT MISSION



見到心愛的戰機，但又沒有足夠的金錢時應該怎樣做？大家不用謟心，在遊戲中玩者可以於已完成了的MISSION裏再次戰鬥，藉以儲備足夠的金錢，這樣大家便可以隨心所欲地購買喜愛的機體了，而且這遊戲預定會有二十個MISSION，絕對可以滿足各位喜愛空戰的朋友。

最新的遊戲畫面（戰機）



■F-14D Tomcat



■F-22 Raptor



■Su-34 Platypus



■F-5E Tiger II

BUGGY HEAT™

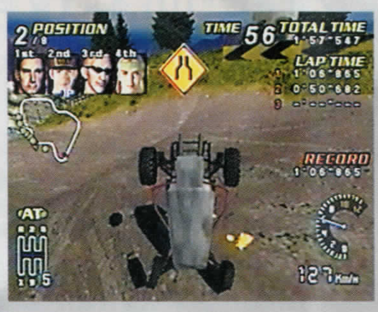
超真實的越野賽車遊戲

TEXT BY神皇



前言

《BUGGY HEAT》是DC上的第一隻越野賽車遊戲，經過數度延期後終於決定在七月這個黃金檔期裏發售，實在是FANS們的一大喜訊。在現實生活中相信只有少數朋友有機會駕駛這種四輪大怪物，現在大家終於可以一償這個心願了，因這遊戲無論在畫面的像真度和車輛的操控設定也足以和真車分庭抗僱，喜歡賽車遊戲的你又豈能錯過！



媲美真實的畫面

在現今的遊戲機裏，以DC的多邊形表現能力最強，所以這遊戲的畫面其細緻程度幾可亂真，無論是車身的表現、兩旁的建築物以至車輛行駛時在賽道上所留低的軚痕也能忠實地在遊戲中出現，令玩者彷如置身在真正的比賽當中。遊戲中的比賽場地全部設置在不同的國家裏面，令玩者在玩時彷如遊覽各國名勝一般，實在嘆為觀止。



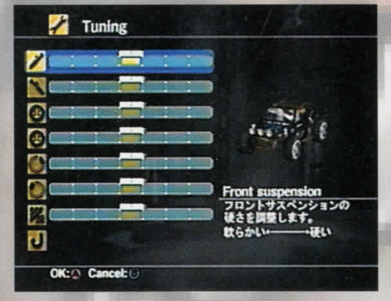






可自行為賽車調較

在遊戲開始前，大家可在GARAGE裏為自己的賽車調較SETTING，總共有七項配件可供設定，分別是FRONT SUSPENSION、REAR SUSPENSION、FRONT TIRE GRIP、REAR TIRE GRIP、FRONT BRAKE、REAR BRAKE和GEAR，可以作七個階段的調節，玩者可在這麼細緻的SETTING裏調較出最適合自己駕駛的車輛，增加在比賽中的勝算。



各具特色的車種

在遊戲中共有八位角色供玩者選用，他們各自擁有屬於自己的越野賽車，而每架車也有不同的特性，如比較着重轉彎的操控性或專注行走時的極速等，總而言之大家必定可以挑選到一架適合自己使用的車輛。另外在LIBRARY模式裏有一個PROFILES的選項，在這裏玩者可以觀看各個角色和使用車輛的詳細資料。



為初學者而設的駕駛學院

相信對越野賽車有深入認識的朋友應該不多，廠商為了提高大家對這遊戲的興趣和投入感，因此特別在TRAINING模式中加入了一個名為DRIVING SCHOOL的項目，其特別之處在於會以播片形式作示範，教授大家在各種不同的情況下應該使用何種駕駛方法應付，無論是賽車遊戲初學者抑或資深玩家，都應該在這裏觀賞一下，相信必定會令大家獲益良多。



非一般的REPLAY

REPLAY功能已經成為現今每個賽車遊戲的必備原素，這遊戲當然也不會例外，不過一般的遊戲多數也只着重於播放自己所駕駛車輛行駛時的軌跡，至於車廂內的操控狀況則甚少顯示，而在這遊戲中卻連這些細緻的畫面也顧及到。另外玩者除了可觀看自己的行駛軌跡外，亦能夠轉用對手的視點，這樣玩者便可以觀摩和學習對手的駕駛技巧，從而達到「知己知彼，百戰百勝」的效果。







不會孤獨冒險的驚慄遊戲

TEXT：小璘

DC	製造商：KOEI	售價：6800日圓
	發售日：預定夏季發售	容量：GD-ROM
	記憶：未定	
AVG／MEM		

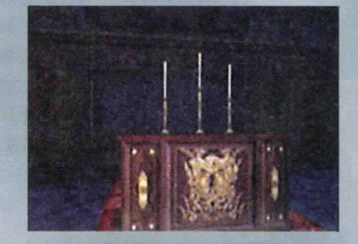
前言

恐怖的AVG遊戲「七間秘館 戰慄的微笑」曾經在94期作出過基本的介紹，今次將會為大家介紹一下在遊戲中所遇到的難題和要注意的事項。

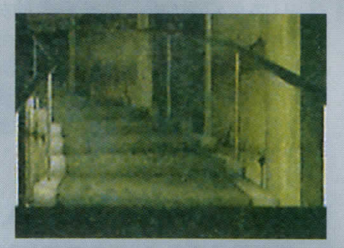
故事介紹

一位在K大學中擔任客席教授的亞尼史特．麥花臣，突然在一處叫紐勒塞爾島上失蹤，視他為恩師的飛鳥圭及其女朋友白川玲奈為了找尋他的下落，便去到建於島上的幾間秘館內進行調查；而那裏其實是麥花臣財團用來研究生化生物的地方，當中竟然有由人類改而成生化生物！在這十分充滿神秘的地方，他們能否找到教授呢？









■館內的一切

遊戲玩法



遊戲是可以2人一起遊玩的，所以就算是沒有拍檔也不用害怕，因為另一位角色可以由電腦操控。玩者能夠選擇圭或玲奈進行遊戲，若以一人進行冒險時選擇圭，需要動作部份會比較多；相反選擇玲奈則需要解謎的成份較多，所位可因應自己的喜好或能力而作出決定。

當2人進行冒險時，大家不用擔心畫面的問題，因為當2人在不同的地方調查時，畫面將分割成2個視窗讓玩者看得一清二楚；另外若2人走在同一個地點時，畫面便可以回復成一個視窗，這可以對戰鬥時作出反擊的行動方便很多。不過雖然容易追捕敵人，可是這還是有一個缺點，就是在攻擊時會有機會令同伴受傷；特別在2人互站在一方時，如開槍時稍為瞄準錯了也會射到同伴，所以還是在戰鬥中2人站在一起是比較安全的。希望各位可以好好運用畫面所帶來的優點吧！



■一分為二的畫面



■當二人的時候，便會回復成一個畫面

不能逃避，努力啊！

玩者在調查途中可能會遇到生化生物，這時若不把那生物打敗的話，玩者是會一直被困在房中，雖然在某些情形下也有機會逃走，不過還是快點解決牠、繼續調查教授的下落吧！

另外在遊戲中，如調查的程序出錯便可能會使遊戲停滯不前的。例如有一處當圭進入了剛開啟上了鎖的門時，他便會發現玲奈被困在某間房內，此時應立刻找尋鎖匙並盡快把玲奈救出；假如圭在救出玲奈時的行動有所偏差，也有可能不能前進的，因此要小心在遊戲中的所有一舉一動。



■生化動物就在附近了

恐怖的生化生物

為什麼那間研究所會有那麼多不同種類的生物出現的？他們究竟研究生化生物的目的是什麼呢？

RIPPER

一隻由人類改造的生化生物，雖然牠的速度不快，可是卻會一直追着玩者。牠雙手將會持着武器，因此很容易就會受到牠的攻擊，而牠是感受不到痛楚的，所以要打倒牠真的要點技巧。另外玩者是不能利用遊戲初期裝備的手槍的，所以相信要找尋新的武器才行。



MASK FLOWER

外表有點像食人花，是利用植物的遺傳因子所造成的。由於沒有腳的關係，所以只要不太過接近牠便不會受到嚴重傷害；不過牠會從口中吐出毒液，所以玩者還是要對牠提高警覺。

VULGAR

像蜘蛛和人類的生化生物，特徵是頭部細小、雙眼像蜘蛛、堅硬的身體和四隻有爪的腳，牠是以爪來出攻擊的。有高速行動力的生化生物，在密室中遇到牠時還是乖乖的戰鬥吧！不過若是身處於其他的地方時，便可走到門的另一邊來逃避牠的追蹤。



TEXT：小璘



悠久幻想曲3 PERPETUAL BLUE
這次的主題是隊員之間的「合作性」



DC
製造商：MEDIA WORKS
售價：預定6800日圓　發售日：預定12月9日發售
容量：GD-ROM　記憶：未定
SLG／MEM

前言

曾經推出過2集的《悠久幻想曲》由於大獲好評的關係，在今年的12月將會推出第3集《PERPETUAL BLUE》。雖然遊戲的名稱也是叫《悠久幻想曲》，可是今作的故事和舞台也跟前2作不同，角色亦將會是全新創作，至於前作人物的出場機會相信不大了；另外，今次的主題亦由前2作的「友情」轉為「合作性」，要得到同伴的信任從而達到高度的合作性是今作的重點。

故事介紹

今作的內容是跟前作一樣是個存在魔法和妖怪出現的故事，可是故事舞台將會移師到一個海灣城市「司布古里斯特」，而主角是一位留有紫色長髮的18歲少年路斯。剛從一間保安學校畢業的他原來擁有魔法能力，因此原本一心想加入專門逮捕嚴重罪犯的部門「第一搜查室」，最後竟被掉派到在那時代幾乎絕跡的魔法犯罪部門，稱為「布魯菲薩」的「第四搜查室」，並且成為那裏的司令。他將會和那裏的屬下怎樣相處呢？

遊戲玩法及新加入元素

玩者就是成為了「布魯菲薩」司令的路斯，他將要負責率領部門中的屬下。由於屬下的數目不少，而且各有各的獨特性格，故此要好好跟他們溝通也不容易的，成員之間能否有默契便要看路斯怎樣做了。

遊戲進行的方式基本上跟前作一樣是有SLG和AVG部份，不過在角色出場方面則與前作不同，他們將會在遊戲開始時由自己選擇改為特定同伴出場。在今作中若主角想跟同伴說話，便需要到處找尋他們才可，這亦是跟前作有所不同的地方；而那時玩者便可控制着SD版的主角在畫面中移動。

另外，近來新推出的遊戲好像特別重視與角色溝通的部份，經常也設計一些能夠反映人物心情的系統，因此對於今作所強調的主題「合作性」，在人與人之間的溝通當然少不了的部份，便在對話時加插了能夠表達自己態度的反應，玩者可以選擇「同意」、「反對」和「中立」3種態度來回答題，令角色更有真實感。

人物介紹

路斯・艾多利(LUCID ATRAY)

性別：男
年齡：18
身高：177CM
簡介：本遊戲的主角，擁有魔法能力而被調入「布魯菲薩」；他做事十分公正，可是心直口快。

露蒂・韋詩(RUETY WYETH)

性別：女
年齡：15
身高：153CM
簡介：外表跟實際年齡不符合的15歲少女，靜下一會也不行的她想被人誤會為是男孩子；她好管閒事的性格使她常遇到不必要的麻煩。

科妮・翠迪雅(FRONE TRREATIA)

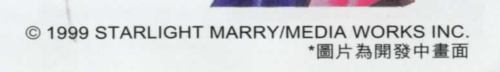
性別：女
年齡：17
身高：158CM
簡介：擁有能與動物溝通的能力，是一個性格十分內向的少女，遇到什麼事也由自己獨力承擔。

比些提・馬殊(BISETTE MARSH)

性別：男
年齡：16
身高：163CM
簡介：十分樂觀的他是一個喜歡說話的男孩，另外他亦喜歡唱歌，給人一種十分活潑開朗的感覺，亦因為他的性格而令「布魯菲薩」充滿歡樂氣氛。

維絲亞・狄賽爾(VICIA DUCELLE)

性別：女
年齡：23
身高：170CM
簡介：打扮得十分妖艷的美人，做事不理別人的感受，總之就是「想做就去做」。



*圖片為開發中畫面

TEXT：小璘

LANGRISSER MILLENNIUM

夢幻模擬戰 千年時代

DC
製造商：メサイヤ
售價：未定　發售日：預定秋季發售
容量：GD-ROM　記憶：未定
S · RPG／MEM

前言

期待以久的《夢幻模擬戰》新一輯又再出現了。本作己是《夢幻》系列的第六輯，今次將加入不少新元素，務求令遊戲有煥然一新的感覺，人設作出改變相信各位單是看人物就知道。而這次是將會由日本的著名漫畫家錯介作人物設定，不知各位覺得怎樣呢？

一場國家權力爭奪戰即將開始



「在很久很久的以前，光之神和混沌之神曾經展開過多場的戰爭。在最後一場戰爭的結果，就是祂們雙方也紛碎了；然而這些碎片就好像被咀咒般散落在人間的大地上。從此，一場一場的戰爭就像是人類的宿命般不斷發生，就是這樣，新的故事亦由此開始。」

以上就是今作的序言了，今作的舞台將會是七個國家互相爭權的亂世，他們的爭權目的只有一個，就是能夠達到這片有七個國家的大陸成為統一的局面；各自有理想的君主們，在最後會使這片大陸變成怎樣呢？

新的遊戲系統

除了人設跟前作不同之外，遊戲的類型會由RPG改為S．RPG，在戰鬥的遊戲系統中，玩者最多將可有4名角色進行對戰；另外今次的主角將會有5人，玩者可以從5位人物中選出其中一人來進行遊戲，而每個人物也有其不同的故事發展，這次的內容可以比前作更為豐富。

時間限制



玩者在作戰時可看到在畫面的上方會有一個計時器的，而那個計時器將會利用真實的時間來計算，相信是有點像格鬥遊戲般有時間的限制；不知當時間完結後的戰果是怎樣決定的呢？而這個真實時間制的戰果是對故事之後之發展有很大的影響的，所以要小心給予作戰的指令了。



不同種類的地形

今作將會設計多種如樹木、岩石等不同的地形，目的是想玩者能夠在其中配合不同的戰鬥方法，來好好運用各個人物。

神劍技



玩者能夠在戰鬥中選擇一位特定的角色來操作，他能夠在能夠移動的範圍內作出攻擊或移動等指令；而一些擁有神劍技的角色，更可以利用此使出強勁的必殺技。

年輕的君主們將由你操縱





在本作中特別能讓玩者從五位角色中選出一位來作遊戲的主角，而其他沒有選擇的也不需擔心沒有出場的機會，因為他們將會以敵國的君主出現，與主角一同爭奪權力。



德・亞斯加拉夫 (TAJ ASGARAV)

種族：人類
性別：男
年齡：15歲
CV：今井由香

由神劍儀式中選拔出來的塞拉姆國君主，由於他出生於一個弱小的貴族家庭的關係，所以繼位後便受到其他人的不滿。他是一個十分活潑好動的少年。

薩隆・狄・域德魯 (SALLUNE DER VIEDERN)

種族：人類
性別：男
年齡：18歲
CV：涉谷茂

他是位於大陸南方的域德魯國之君主，擁有世界征服野望的他，原來是由於在小時曾有過被貴族迫害等悲慘經歷，因此對幸福和愛也十分憎恨。



尼・里臣 (NEI LEESUNG)

種族：人類
性別：女
年齡：18歲
CV：川上とも子

以商業為主的鮮國的制度不是以世襲而是用實力來繼位的，君主是稱呼作「首領」，而尼就因為其實力而能夠像母親成為首領。對於任何事也十分有自信，擅長使用青龍刀。她是為了世界和平而作戰的。

露瑪蒂・瑪芙 (LUMATIE MAAF)

種族：人類
性別：女
年齡：21歲
CV：雪乃五月

她是宗教國家「美詩拉」的君主，是僧侶兵團的團長，其嚴肅而和認真的性格令人民也甘願臣服；此外她亦擁有溫柔的一面。

密莎莉伯 (MASARIBBA)

種族：狼族人
性別：女
年齡：17歲
CV：島涼香

有點像原始部落的小國「菲拉」，其君主就是半人半狼的密莎莉伯。由於從小就在野生長大，因此有和動物溝通的能力。她跟薩隆一樣以世界征服為目標。

By: 神皇



自從《MARIO OPEN GOLF》在八年前推出後，便一直未有推出續集，現在任天堂終於在N64上推出全新的哥爾夫球遊戲了！遊戲中全是大家熟悉的人物，至於當中的設定更是非常認真，無論是擊球時的細微動作以至球的移動軌跡，都能夠真實的重現出來，而且角色與球場都是以多邊形表示，絕對能夠令大家感受到哥爾夫球的真正樂趣！

N64	
製造商	任天堂
發售日	發售中
容量	256M

SPT/1～4P/對應震動器/對應64 GB PACK

MARIO GOLF 64

愈玩愈正的亞伯遊戲！？



遊戲模式

為了令內容更加豐富，遊戲中收錄了多個不同的模式給玩者選擇，除此之外這遊戲的隱藏東西亦十分之多，大大增強了耐玩性，必定能令一眾FANS廢寢忘餐。

TOURNAMENT MODE

在這裏玩者將會進行一個錦標賽，剛開始時玩者只可以在兩個不同的世界中任選其一，當比賽完結後電腦會根據玩者所使用的總桿數而評分。如是者每次完成比賽後都會得到一個分數，只要累積的分數達到一定程度時，便會增加一個新的世界給玩者選擇了。



CHARACTERS MODE

在剛開始時玩者能夠選擇使用的角色只有五位，但是在遊戲裏其實還有很多隱藏角色可供使用。至於令他們出現的方法其實很簡單，大家在進入這模式後，便會看見一個隱藏角色出現在方格內，玩者只需選擇與他進行比賽並將他打敗，再開始遊戲時便可以使用這名角色了，因此為了能使用更多人物，大家必需好好努力啊！





RING MODE

這模式的玩法十分新鮮特別，玩者除了要在指定的桿數內擊球入洞外，還要計算擊球時的軌道，令球在打出後能穿過處於空中的光圈，故此必需十分清楚擊球後的落點和它移動的軌跡方可取勝，絕對是技術的考驗。在勝出後玩者能夠獲得一粒星星，而在每個COURSE都有六粒星星，若能全數取得角色便能使用強力的必殺技，絕對可以幫助玩者在比賽中取勝。



SPEED GOLF

這是一個計時賽，玩者必需用最短的時間來完成十八個球洞的比賽，到最後電腦會以玩者所用的時間和桿數來計算分數，若能獲得特定的分數，玩者便能開啟在遊戲中的隱藏世界了。



CLUB HANDICAP

在這裏玩者能夠和朋友進行比賽，而可供選擇的比賽項目共有四種：PATTEN GOLF、以最少桿數完成十八個洞的比賽、在選定的球洞數目內鬥快取得最多的冠軍和一個名為CLUB SLOT的比賽。這個比賽的玩法十分新穎，在畫面上會出現一部轉動中的老虎機，裏面全是不同號碼的球桿，換言之比賽時玩者只能使用老虎機停止時顯示的球桿，這十分講求玩者的運氣和技術。



PATTEN GOLF

共分為PUTTER 1和PUTTER 2兩種模式，玩者可以自行選擇玩九個或十八個球洞，PUTTER 1的比賽地形全是由數字組成的，而PUTTER 2則是英文字母，這些場地相信在現實中是很少可以玩到的，真的別有一番滋味。



TRAINING MODE

若大家和筆者一樣對哥爾夫球不是太熟悉的話，便應該在這裏好好的練習練習了，玩者可自由選擇已經玩過的COURSE來進行練習，除了可將自己的技術提高外，更能夠熟習每個場地的地形變化，大大提高爭勝本錢。

比賽場地

大家也知道哥爾夫球是在一大幅草地上作賽的，而這遊戲內有很多會妨礙玩者順利比賽的地形，例如沙池、水池和地形高低不一的草地等，另外地上的草也有長短之分，每一個因素都足以影響成敗，至於風向和風速在這遊戲裏也會有計算到，絕對和真實的場地無異。在遊戲裏有很多個不同的比賽場地供玩者選擇，而每個場地的難度也有所不同，等待玩者挑戰！





新世紀 嗚呵呵呵~~~~~~~~~~~~~~ EVANGELION

TEXT BY MS

PS
製造商：BANDAI
發售日：發售中
售價：8800日圓　容量：256M
ACT　對應震動器

序言

萬眾期待的N64版《新世紀EVANGELION》終於推出，所有擁有N64的玩家，相信對一隻擁有256M容量的遊戲絕不會失去信心吧！若你是《EVA》FANS就更加不能錯過，因為它可是眾《EVA》系列的遊戲中，最巨遊戲性的遊戲，現在就為大家介紹一下！

遊戲特色



N64版的《新世紀EVANGELION》；是唯一一隻跟足電視版本的遊戲，全個遊戲由十四個MISSION來構成，每個MISSION均有不同的玩法，完全是跟據故事內容的需要，而且遊戲會因應玩家的不同應對，來改變故事的內容，非常有趣。另外遊戲的故事將會以半動畫的形式來進行(即有些是以3D POLYGOM來表示)，雖然它不能達到動畫的效果，但是已非常迫真。最值得一提的，就是在遊戲在表示故事時，也有在重要的地方加插了配音，從而令人看故事內容時增加玩家的投入感，絕對是有誠意之作。



遊戲畫面看法

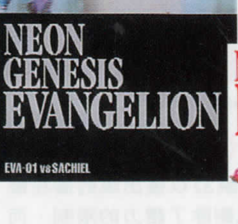
1) EVA HP BAR
2) 使徒HP BAR
3) 同調計
4) 同調率
5) AT- FIELD BAR
6) 駕駛員
7) EVA電源



(註：只適合用於ACTION BATTLE方面)

買GAME有卡送！！

如果大家是忠實的《EVA》FANS的話，相信一定會買原裝盒帶的，假若你是玩CD-ROM的話，那你就「走寶」了！為甚麼？因為在原裝盒帶裏會附送三張精美卡片，其中更有一張是立體的，所以買原裝盒帶絕對是物有所值。

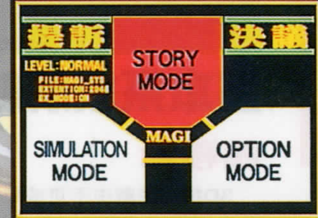







◆這三張卡你喜歡嗎？

三種不同模式



遊戲中並有三個模式供玩家選擇，分別是STORY MODE、SMULATION MODE及OPTION MODE，在最初時玩家只能選擇STORY MODE和OPTION MODE，至於SMULATION MODE則要完成STORY MODE內的特定版面才能選擇。

STORY MODE

顧名思義這是遊戲的故事模式，只要成功完成版面的條件，就可以向下個版面進發，由於每版面的玩法也不同，所以玩者要多留意每個版面的操作方法和勝利條件。



前進･後進	
攻撃	Ⓐ
防御	Ⓑ
掴み技	ⒶⒷ同時押し
ｽｸｪｰ走り	R+走りは一定距離、離れている必要がある
ATF展開	押しっぱなし
展開中、使徒が近づき中和に変ったら Ⓐ･交互連打でATF破り	PAUSE

SMULATION MODE

在前文也說過，這個模式必須完成STORY MODE內的特定版面才能選擇，其玩法是在1分鐘的限定時間內，利用機關鎗將使徒擊倒，只要以最少的彈數來擊倒最多使徒的話，就可以取得越高RANK，而最高的RANK是S，大家努力吧！





OPTION MODE

這個模式是為玩者調較遊戲的難度而設的，但是在最初的時候，玩者只能選擇「EASY」的難度來進行遊戲，當玩者完成了「EASY」時，就會增添「NORMAL」的難度，如此類推，其中還可以在這兒處理SAVE系統。順帶一提，完成了難度時這兒也會增加一舍項目，如音樂測試。

EVA 基本操作

按鈕	效果
3D控捍左右	前進/ 後退
A掣	攻擊
B掣	防衛
A掣＋B掣	投技
C掣↓	開動AT- FIELD
R掣＋3D控捍左右	疾走

(註：只適合用於ACTION BATTLE方面)

TEXT：KOTARO

餓狼伝説 WILD AMBITION

SNK © SNK CORPORATION 1998

基本系統入門徹底介紹！

PS	
製造商	SNK
發售日	發售中(6月24日)　價格：$ 358
容量	CD-ROM　記憶：1 BLOCK
FIG	1～2P　MEM　對應DUAL SHOCK(震動)

基本操作

START掣		遊戲開始、暫停，以及中途參加
SELECT掣		取消項目
方向鍵	↑	垂直跳躍
	↗	前方跳躍
	→	前進
	↘	蹲下前方移動
	↓	蹲下
	↙	蹲下(下段防禦)
	←	後退(上段防禦)
	↖	後方跳躍
○掣		大威力攻擊(持續輸入控桿前方向○掣則為遠距離大威力攻擊)及決定項目
×掣		KICK攻擊及取決項目
△掣		軸移動(△掣…內移動、↓＋△…外移動、近敵時→＋△…繞往對手背後)及決定項目
□掣		PUNCH攻擊及決定項目
R1掣		HEAT BLOW
R2掣		挑發

特殊操作

大跳躍	DASH中持續輸入控桿上要素方向
小跳躍	短暫輸入控桿上要素方向
QUICK DASH	→→(持續輸入控桿前要素方向為DASH)
BACK DASH	←←
投技	近敵時→＋○
投技迴避	對手投技成立時輸入對手投技指令最後的控桿方向和相同按掣
體當攻擊	QUICK DASH中□or×or○
DOWN攻擊	對手倒地時↘＋○
受身	吹飛着地前△
空中GURAD	前或小跳躍中輸入後要素方向
挑發	□＋×
HEAT BLOW	HEAT GAUGE MAXIMUM時□×○同按
COUNTER ATTACK	防禦中→＋□×同按(消耗部份HEAT GAUGE量)

基本系統解析

軸移動

3D格鬥遊戲中不可或缺的特殊系統「軸移動」，能夠向畫面內或畫面以外作出移動，迴避地上對手的攻擊，不過由於在軸移動完結時，角色會出現極大的空隙，所以如非「HEAT BLOW」或「COMBINATION ATTACK」這類起動速度較低，以及先行輸入的連攜性攻擊，則建議不宜多用。另外，在敵我相方近接的時候，輸入前要素方向和軸移動掣，更可以造出拉倒對手往背後的特殊效果，破壞對手體勢，令其出現空隙作出連接小技起動的COMBINATION ATTACK。





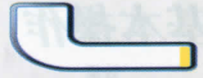
HEAT GAUGE

取代《REAL BOUT餓狼伝説》開始沿用的「POWER GAUGE」系統、是為對戰中心理狀態表的「HEAT GAUGE」，與POWER GAUGE同樣是以通常技擊中對手，以及使用挑發或必殺技來增加。不過兩者相異的地方是角色受到攻擊時HEAT GAUGE量是會下降，而當HEAT GAUGE量消耗殆盡的時候，角色更會陷入氣絕暈眩的狀態，所以HEAT GAUGE與POWER GAUGE最不同的地方，便是角色必須將HEAT GAUGE維持於一定數量的狀態，換言之也是角色的氣絕耐久值。此外，回合完結後，假如角色HEAT GAUGE量是低於基本值的話，在下一回合開始時，HEAT GAUGE就會回復基本值；相反，前回合完結時，角色HEAT GAUGE量高於基本值，在下一回合開始時，HEAT GAUGE量則會依然保留。至於HEAT GAUGE進入MAXIMUM狀態時，玩者更可以使用HEAT BLOW和OVER DRIVE POWER等逆轉性的攻擊，大大加強對戰時的優勢。



◆通常技擊中對手，以及使用挑發或必殺技，均可增加HEAT GAUGE量

◆因此角色必須將HEAT GAUGE量維持於一定數量的狀態



◆相反，角色受到攻擊時，HEAT GAUGE量則會下降，而且當HEAT GAUGE量消耗殆盡的時候，角色更會陷入氣絕暈眩的狀態



◆HEAT GAUGE進入MAXIMUM狀態時，角色則可以使用HEAT BLOW和OVER DRIVE POWER等逆轉性的攻擊

HEAT BLOW

《餓狼伝説WILD AMBITION》的新系統，需要畫面下方的HEAT GAUGE進入MAXIMUM狀態時，才可以發動的防禦不能專用攻擊，其中能夠CANCEL各種通常技、必殺技(投技、超必殺技、OVER DRIVE POWER以外)，以及強制解除受到對手攻擊的硬直狀態，作為出其不意的突襲，而且HEAT BLOW發動以後角色更會進入全身無敵的狀態，所以是為整個遊戲中最重要的攻防系統之一。

HEAT BLOW的特點不單止是擊中對手時，能令其即時陷入氣絕暈眩的狀態，出現一擊反勝的機會，當HEAT BLOW擊中於空中的對手時，更加可以令其浮空上昇，出現空中追打的機會，但是HEAT BLOW的缺點就是出招時空隙極大，加上使用以後更會消耗九成以上HEAT GAUGE量，所以使用前最好審慎考慮。



◆集奇襲和反擊(逃出連續技)效果於一身的特殊系統「HEAT BLOW」

OVER DRIVE POWER



相等於《餓狼伝説3》以後出現的潛在能力，不同地方只是刪除了體力的限制，而與HEAT BLOW同樣，使用OVER DRIVE POWER後，HEAT GAUGE量會全般消耗，相對增加自方氣絕暈眩的機會。

COUNTER ATTACK

原理與《REAL BOUT餓狼伝説》開始沿用的BREAK SHOT同樣，能夠GUARD CANCEL解除防禦中的狀態即時破格反擊，至於相異的地方只不過是改為共通指令(防禦中→+□×同按)，簡略使用方法罷了，只要持有七成以上HEAT GAUGE量便能夠發動反擊，可是也要注意「COUNTER ATTACK」的缺點是起動速度較慢，假如擋格對手跳躍攻擊或蹲下小技後使用，基本上是不能發揮任何反擊效果。



◆與HEAT BLOW和OVER DRIVE POWER同樣，使用COUNTER ATTACK後會消耗大部份的HEAT GAUGE量，假如在此時受到對手反擊，後果就不堪設想

GUARD DESTROIED

持續防禦對手攻擊而造成的GUARD CRUSH效果。其中每位角色均備有各自特定的防禦耐久值，只要防禦對手一定數量的攻擊以後，防禦狀態就會破壞，並且出現不能補救的破綻。



◆持續防禦對手攻擊時，防禦耐久值就會下降，防禦形式和音效亦會有所改變，這些也是GUARD DESTORYED的先兆

挑發



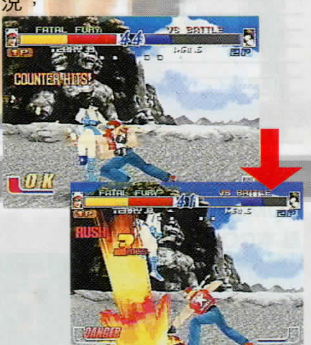
特殊動作，能夠增加少量HEAT GAUGE量，其中在普通情況下與體力剩餘一半以下時的挑發，所增加的HEAT GAUGE量及挑發形式原來是有着不同，前者是較少、後者比較多，所以使用時就可要注意！

受身

被對手攻擊擊飛後，在角色着地前一刻受身回復的DOWN迴避系統。由於本作全角色均持DOWN攻擊和攻擊倒地中對手的必殺技，所以受身就相對成為不可或缺的技巧。雖然受身確是有一定的實用價值，可是也同樣存在不少缺點，其中受身着地時角色是處於無防備狀態，因此用者亦要視乎各種環境及情況，考慮應否使用受身。



COUNTER HIT



COUNTER HIT就是成功截擊對手技發動狀態的特殊現象，除部份攻擊的威力會增強之外，對手的硬直時間也會延長，而且更可以令到對手出現浮空上昇的效果，造成平時不能連接的連續技。

GUARD IMPACT

防禦軸心系統之一，能夠在防禦狀態中，強制推開對手攻擊，將相方距離拉遠，令到對手的攻擊落空(如果對手使用必殺技時更可以防止削擊體力)的系統，特點是沒有任何攻擊力，不過缺點就是使用後會令防禦耐久值登時下降，大大增加GUARD DESTORYED的機會。



◆使用一次「GUARD IMPACT」後，就要等待防禦耐久值回復(防禦形式和音效回復)才可以再次使用

對打攻擊

相方的大威力攻擊、特殊技或必殺技同時相撞所構成的特殊現象，雖然兩者不會受傷，但是相方就會受到反動力的影響，拉遠兩者之間的距離，進入不能操作的靜止狀態，其中兩者行動的先後，主要取決於相方輸入必殺技解除硬直狀態的快慢，所以反應較快的一方，在此情況之下相對便會更為有利。





◆空中出現對打攻擊的情況時，相方則不能利用必殺技解除硬直狀態，取回操作主導權

投技迴避



「投技迴避」就是對手通常投或指令投(背後投和必殺技投除外)成立時，輸入對手投技指令最後的方向和相同按掣(比方説是對手投技指令為→←+○的話，自方只需要輸入←+○便可以成功從投技中脱出)，作為解拆對手投技的系統。其中輸入指令速度的快慢更會衍生無損害和減低損害兩種不同的投技迴避，因此使用上就要多加注意。





公開！《餓狼伝説 WILD AMBITION》隱藏要素

其實PlayStation版本《餓狼伝説WILD AMBITION》不單止移植方面落足心機，而且就連原創要素方面也絕不馬虎，單是隱藏角色已經有兩個，加上兩個不同的隱藏模式，令到遊戲內容更為豐富。



隱藏角色「DUCK KING」

使用條件

Mr.KARATE以外全部角色使用一次

投技	
ROLLING NECK THROUGH	近敵時→+○
ROLLING NECK THROUGH	近敵背後時→+○
特殊技	
NEEDLE LOW	↘+×
MAD SPIN	←+□
SWAY KICK	防禦中→+×
AERO TURN	空中△
HOP BOY	↓↓+○
必殺技	
HEAD SPIN ATTACK	↓↘→+□or○
DANCING DIVE	↓↙←+×
BREAK STORM	→↓↘+×
BREAK STORM KING	→↓↘→↗+×
FLYING SPIN ATTACK	空中↓↙←+□or○
BEAT RUSH STAR	→←→+○



超必殺技	
BREAK SPIRAL	←↙↓↘→↗↓＋×○同按
SPIRAL BROTHER CUSTOM	空中近敵時←↙↓↘→＋×○同按
OVER DRIVE POWER	
SPACE COWBOY	↓↙←↙→＋○

隱藏角色「Mr.KARATE」

出現條件

以不續關、不失任何一個回合之下完成最初八場戰鬥，成功的話，Mr.KARATE就會在第八場戰鬥完結之後，以挑戰者的身份出現

使用條件

擊敗Mr.KARATE以後，便可以於任何模式中自由選擇使用

投技	
谷落	→＋○
虛 中段突	近敵背後時→＋○
特殊技	
踵落蹴	→＋×
大刀	踵落蹴中○
虎襲旋腳	↙＋○
足先殺	↘＋×
氣力充實	□×○同按
必殺技	
虎煌拳	↓↘→＋□or○（能按着掣儲勁）
虎砲	→↓↘＋□or○
飛燕疾風腳	↓↘→＋×．↓↘→＋×
暫烈拳	→←→＋□
死兆拳	對手攻擊時↓↙←＋○（擊中後能按着掣儲勁）
極限流連極拳	←↓↙＋□
空中虎煌拳	空中↓↘→＋○
超必殺技	
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→＋×○同按（能於空中使用）
OVER DRIVE POWER	
龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←＋○

「GEESE HOWARD」特殊服飾

使用條件

在選人畫面中，將游標移往GEESE處，按着START掣來決定角色，就可以使用DEMO畫面中穿著西裝的GEESE HOWARD



隱藏模式「DATA MODE」

出現條件

使用任何角色完成遊戲後自動出現的模式，其中共收錄角色詳細資料介紹和爆機ENDING



隱藏模式「TEAM BATTLE MODE」

出現條件

全部角色完成遊戲一次後自動出現的模式，其中完成「RANDOM TEAM BATTLE」之後，則會出現隨機選擇隊伍人數的「？TEAM BATTLE」



完全COMMAND表

TERRY BOGARD



投技	
BUSTER THROUGH	近敵時→＋○
NECK HANGING CRUSHER	近敵背後時→＋○
指令投	
BACK SPIN ATTACK	近敵時→←＋○
NECK BREAKER DROP	DASH中近敵時□＋×
特殊技	
BACK SPIN KICK	→＋×
CHARGE KICK	DASH中→＋○
JUMPING KNEE KICK	↘＋×
POWER DUNK	JUMPING KNEE KICK中○
FIRE KICK	←＋○
必殺技	
BURN KNUCKLE	↓↙←＋□or○
RISING TACKLE	↓儲↑＋□
CRACK SHOOT	↓↙←＋×
POWER WAVE	↓↘→＋□
ROUND WAVE	↓↘→＋○（能按着掣儲勁）
POWER CHARGE	←↘＋□（COUNTER HIT時能CANCEL往其他必殺技）
超必殺技	
POWER GEYSER	↓↙←↙→＋×○同按
OVER DRIVE POWER	
TRIPLE GEYSER	↓↙←↙→＋○
HEAT UP GEYSER	→←↙↓↘＋○

COMMANDATION表

基本COMBINATION

1	2	3
A/上/○	→ B/上/○	→ C/上/×
		→ ⬇+C/下/○
		→ ⬊+C/中/○
⬇+A/上/○	→ ⬇+B/下/○	→ ⬇+C/下/○
		→ C/中/×
C/上・上/○・○	→ C/上/○	→ C/上/×
A/上/○	→ C/上/○	
B/上/○	→ B/上/×	
⬇+A/上/○	→ ⬇+C/上/○	
⬇+B/下/○	→ ⬇+C/下/×	
A/上/○	→ ➡+C/上/○	→ C/上/×
A/上/○	→ B/上/○	→ B/中/×
A/上/○	→ ⬇+C/下/×	
A×4/上/○	→ A/上/×	

專用COMBINATION

CANCEL表

	P	K	S
站立	○	○	○
蹲下	○	○	○
垂直通常跳躍	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×
斜方通常跳躍	×	×	×
斜方小跳躍	×	×	×
BACK SPIN KICK		×	
CHARGE KICK		×	
JUMPING KNEE KICK		×	
POWER DUNK		×	
FIRE KICK		×	
→＋S		×	
↘＋S		○	

ANDY BOGARD

投技	
足刈	近敵時→＋○
不知火蜘蛛絡	近敵背後時→＋○
指令投	
熟瓜打	近敵時→←＋○
特殊技	
浴蹴	→＋×
回轉袈裟蹴	←＋×
逆回蹴	↙＋○
後宙返蹴上	←＋○
必殺技	
斬影拳	↙→＋○
飛翔拳	↓↙←＋□
昇龍彈	→↓↘＋□
空破彈	↙↓↘→＋×
爆震	→↘↓↙←＋×
激飛翔拳	↓↙←＋○
超必殺技	
超裂破彈	↓↙←↙→＋×○同按
OVER DRIVE POWER	
斬徹	↓↙←↙→＋○

COMBINATION表

基本COMBINATION

1	2	3
A/上/○	→ B/上/○	→ C/上/×
		→ ⬇+C/下/○
		→ ⬊+C/中/○
⬇+A/上/○	→ ⬇+B/下/○	→ ⬇+C/下/○
		→ C/上・中/×・×
C/上/○	→ C/上/○	→ C/上/×

專用COMBINATION

1	2	3
A/上/○	→ C/上/○	→ C/上/×
B/上/○	→ B/上/○	→ C/上/○
		→ ➡+B/中/×
⬇+B/下/○	→ C/上/×	
A×4/上/○	→ A/上/×	

CANCEL表

	P	K	S
站立	○	○	○
蹲下	○	○	○
垂直通常跳躍	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×
斜方通常跳躍	×	×	×
斜方小跳躍	×	×	×
浴蹴		×	
回轉袈裟蹴		×／×	
逆回蹴		×	
後宙返蹴上		×	
→＋S		×	
↘＋S		○	

JOE HIGASHI 東丈

投技

JOE SPECIAL	近敵時→+○
炎之獨樂回	近敵背後時→+○

指令投

JOE CUT	近敵時→←+○
首相撲	近敵時↘↘+○
膝地獄	首相撲中×・×
JOE FINAL	膝地獄中→+○

特殊技

VERTICAL UPPER	←+□
SLIDING	↘+×
TIGER SOBAT	←+×
SLIDE DEEP	→+×
黃金之膝小僧	SLIDE DEEP中○

必殺技

SLASH KICK	↙→+○
黃金之踵	↓↙←+×
TIGER KICK	→↓↘+×
HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+□
爆裂HURRICANE	HURRICANE UPPER中←↙↓↘→+○
爆裂拳	□連打
爆裂HOOK	爆裂拳中↓↘→+□
爆裂ELBOW	爆裂拳中↓↘→+○

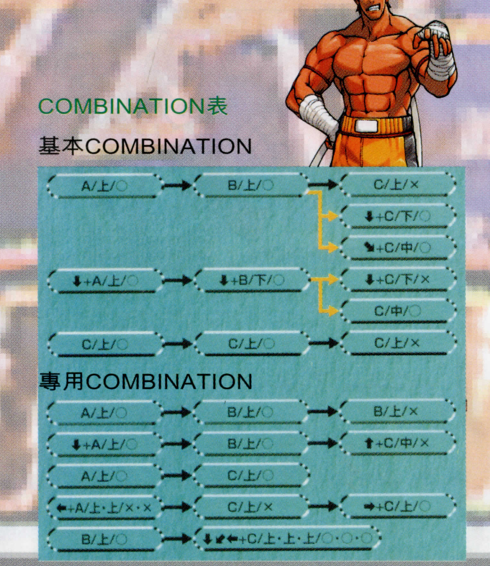
超必殺技

SCREW UPPER	→←↙↓↘+×○同按

OVER DRIVE POWER

TURBULENCE UPPER	→←↙↓↘+○





COMBINATION表

基本COMBINATION

専用COMBINATION

CANCEL表

	P	K	S
站立	○	○	○
蹲下	○	○	○
垂直通常跳躍	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×
斜方通常跳躍	×	×	×
斜方小跳躍	×	×	×
VERTICAL UPPER		×	
SLIDING		×	
TIGER SOBAT		×	
SLIDE DEEP		×	
黃金之膝小僧		×	
→+S		×	
↘+S		○	

不知火 舞

投技

風車崩	近敵時→+○
夜櫻	近敵背後時→+○

指令投

夢櫻	空中近敵時↙or↓or↘+○

特殊技

飛燕腳	→+×
飛燕連腳	飛燕腳中→+×(能夠連續輸入兩次)
昇龍	←+×
忍櫻	→+□
櫻狩	忍櫻中×

必殺技

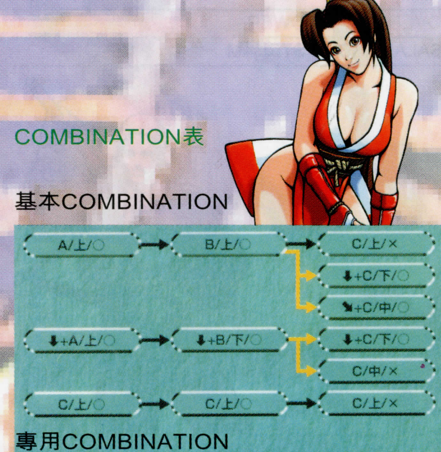
龍炎舞	↓↙←+□
必殺忍蜂	←↙↓↘→+○
花蝶扇	↓↘→+□
陽炎之舞	↓儲↑+○
鼯鼠之舞	跳躍中↓+□×同按

超必殺技

超必殺忍蜂	→←↙↓↘+×○同按

OVER DRIVE POWER

真・花嵐	→←↙↓↘+○



COMBINATION表

基本COMBINATION

専用COMBINATION

A/上/○ → ↓+B/下/○
→+B/上/○
B/上/○ → C/上/×
↓+A/上/○ → ↓+C/下/○
↓+B/下/○ → ↘+C/上/×

CANCEL表

	P	K	S
站立	○	○	○
蹲下	○	○	○
垂直通常跳躍	○	○	○
垂直小跳躍	×	×	×
斜方通常跳躍	○	○	○
斜方小跳躍	×	×	×
飛燕腳		×	
飛燕連腳		×/×	
昇龍		×	
忍櫻		×	
櫻狩		×	
→+S		×	
↘+S		○	

山崎龍二

投技

亂投	近敵時→+○
鎌彫	近敵背後時→+○

特殊技

打刺	→+□
目潰	倒地中○
土管	↘+×
搗割	↘+□
地獄蹴	DASH中×+○
搗上	跳躍中×+○

必殺技

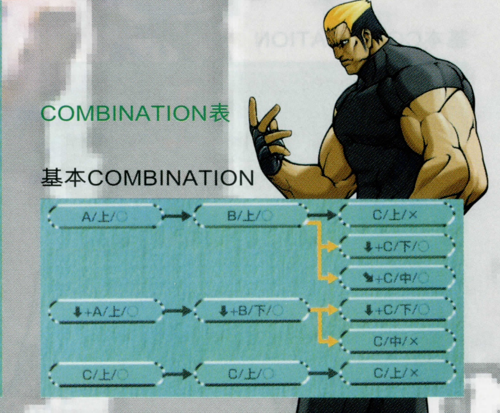
蛇使・對空	↓↙←+□(能按着掣儲勁)
蛇使・前方	↓↙←+×(能按着掣儲勁)
蛇使・下段	↓↙←+○(能按着掣儲勁)
大蛇	蛇使儲勁至MAXIMUM(擊中效果改變)
蛇騙	蛇使儲勁時△
SADOMASOCHISM	←↙↓↘→+×
倍返	↓↘→+○(短暫輸入為飛行道具吸收、持續輸入則為倍返飛行道具)
毒手	→↙→+□・□連打
爆彈PACHIKI	近敵時→←↓↑+○

超必殺技

GUILLOTINE	→←↙↓↘+×○同按
SHOVEL	↙儲→+×○同按

OVER DRIVE POWER

DRILL	控桿轉一個圈+○・○連打
DRILL(LEVEL 2)	於DRILL中山崎龍二喊叫時○連打5~8次
DRILL(LEVEL 3)	於DRILL中山崎龍二喊叫時○連打9~12次
DRILL(LEVEL 4)	於DRILL中山崎龍二喊叫時○連打13次以上



COMBINATION表

基本COMBINATION

CANCEL表

	P	K	S
站立	○	○	○
蹲下	○	○	○
垂直通常跳躍	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×
斜方通常跳躍	×	×	×
斜方小跳躍	×	×	×
打刺		×	
目潰		×	
土管		×	
搗割		×	
地獄蹴		×	
搗上		×	
→+S		×	
↘+S		○	

KIM KAPWAN

投技

體落	近敵時→+○
圓月蹴	近敵背後時→+○

特殊技

NERICHAGI(ネリチャギ)	→+×
風輪脚	背向對手時×+○(背後攻擊)
BANDARUCHAGI(バンダルチャギ)	↘+×
雙龍脚	跳躍中×+○
BAKKASO(バッカソ)	↓↓
MYONDAKARUCHAGI(ミョンダカルチャギ)	BANDARUCHAGI擊中時○

必殺技

半月斬	↓↙←+× or ○
飛燕斬	↓儲↑+×
空砂塵	↓儲↑+□
天昇斬	空砂塵擊中時↓+□
飛翔脚	跳躍中↓+×
戒脚	飛翔脚擊中時↘+×
霸氣脚	↓↘→+×

(COUNTER HIT時可以輸入追加技)

超必殺技

鳳凰天舞脚	跳躍中←↙↓↘→+×○同按

OVER DRIVE POWER

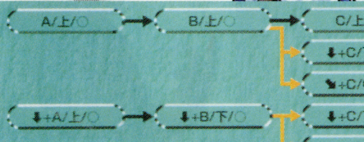
鳳凰脚	↓↙←↙→+○

COMBINATION表

基本COMBINATION



專用COMBINATION



CANCEL表

	P	K	S
站立	○	○	○
蹲下	○	○	○
垂直通常跳躍	○	○	○
垂直小跳躍	○	○	○
斜方通常跳躍	○	○	○
斜方小跳躍	○	○	○
NERICHAGI		×	
風輪脚		×	
BANDARUCHAGI		×	
雙龍脚		×	
BAKKASO		×	
MYONDAKARUCHAGI		×	
→+S		×	
↘+S		○	

BILLY KANE

投技

一本釣投	近敵時→+○
三節棍背負投	近敵背後時→+○

指令投

地獄落	近敵時→←+○

特殊技

頭割下方擊	←+×
大回轉蹴	→+×
背後跳蹴	↙+○
陀龍對脚	←↘+×

必殺技

三節棍中段打	←儲→+□
火炎三節棍中段突	三節棍中段打擊中時←→+○
雀落	↓↙←+□
旋風棍	↓↘→+□・□連打
強襲飛翔棍	↙↓↘→+×
強襲旋風棍	強襲飛翔棍中○
強襲飛空棍	強襲飛翔棍下降中↑+○
火龍追擊棍	↓↙←+×

超必殺技

超火炎旋風棍	→←↙↓↘+×○同按
紅蓮殺棍	→↘↓+○

OVER DRIVE POWER

SALAMANDER STREAM	→←↙↓↘+○

COMBINATION表

基本COMBINATION



CANCEL表

	P	K	S
站立	○	○	○
蹲下	○	○	○
垂直通常跳躍	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×
斜方通常跳躍	×	×	×
斜方小跳躍	×	×	×
頭割下方擊		×	
大回轉蹴		×/×	
背後跳蹴		×	
陀龍對脚		×/×	
→+S		×	
↘+S		○	

千堂鶫

投技

鶫DRIVER	近敵時→+○
鶫SUPLEX	近敵背後時→+○

指令投

MONKEY FLIP	近敵時↘↘+○
TRIPPING UP(站立)/POWER BOMBER(蹲下)	近敵時←↙↓+○
鶫HIP	TRIPPING UP中↑+○
RAINBOW GERMAN	近蹲下對手背後↘↘+○
HOLD	RAINBOW GERMAN中○・○・○

特殊技

ROLLING SOBAT	→+×
腦天直擊!	←+○(按掣儲勁可作三階段變化)
ROLLING BREAKER	腦天直擊!擊中時↓+○
CATCH	→←+○
BODY SLUM	CATCH中↓+○
GROUND PASS	CATCH中→+○
ROPE投	CATCH中←+○
拉回	ROPE投中←+○
引起	對手倒地時↓↓+□
HIGH UP SOBAT	引起中×
弁慶直擊!	←+×

必殺技

通天閣DRIVER	←↓↙+□ or × or ○
浪花LARIAT	←儲→+□
OCTOPUS HEAT	↓↘→+○
鶫小姐ELBOW	↓↘→+□
嗜好淬火	↓儲↑+×・×・×・×・○
HUNTING BRIDGE	↓↙←+×
SUPER DROP KICK LIGHT	按着×掣5秒以上後放開

超必殺技

FLYING鶫DROP	→←↙↓↘+×○同按
浪花DEATH LOCK	TRIPPING UP中←↙↓↘→+×○同按

OVER DRIVE POWER

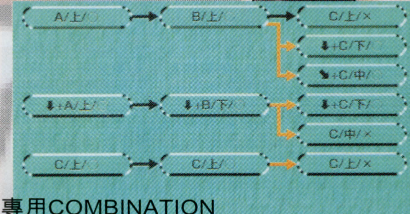
LOOP LINE CRUSH	↓↙←↙→+○

COMBINATION表

基本COMBINATION



專用COMBINATION



CANCEL表

	P	K	S
站立	○	○	○
蹲下	○	○	○
垂直通常跳躍	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×
斜方通常跳躍	×	×	×
斜方小跳躍	×	×	×
ROLLING SOBAT		×	
腦天直擊!		×	
弁慶直擊!		×	
→+S		×	
↘+S		○	

坂田 冬次

投技	
四方投	近敵時→+○
膝迴	近敵背後時→+○

指令投	
入身投	近敵時←→+○
裏入身投	背向近敵時↓+○
鴉落	空中近敵時↙or↓or↘+○

特殊技	
表裏	↓↓
片羽根割	入身投中↓+○
秘中殺	裏入身投中↑↓+○
捌上	背向對手時×+○
踝割	背向對手時□+×
四方斬	背向對手時□+○

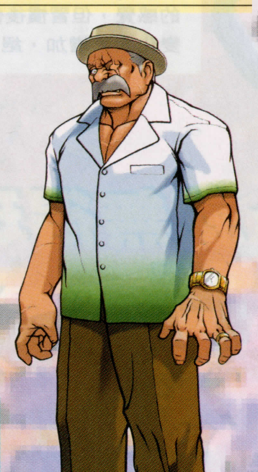
必殺技	
貳雙連斬	↓↙←+□ or ○
合氣鏡殺	→↓↘+□
龍捲捕縛	←↙↓↘→+□
轟天殺	近敵時→←↓↑+○

超必殺技	
摩利支天	↓↙←↙→+×○同按後←↙↓↘→+○

OVER DRIVE POWER	
天俱戴天	控桿轉一個圈+○

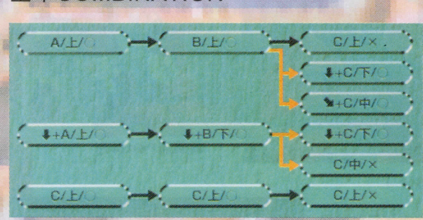
CANCEL表

	P	K	S
站立	○	○	○
蹲下	○	○	○
垂直通常跳躍	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×
斜方通常跳躍	×	×	×
斜方小跳躍	×	×	×
捌上		×	
踝割		×	
四方斬		×	
→+S		×	
↘+S		○	



COMBINATION表

基本COMBINATION



RAIDEN 雷電

投技	
FRONT SUPLEX	近敵時→+○
SCRAP DRIVER	近敵背後時→+○

指令投	
DEATH LAKE STAMP	近敵時←→+○
DOCTOR BOMB	近敵時→→+○
BUFFALO CARRY	近敵時→←+○
NECK HANGING TREE	近敵蹲下狀態中↘+○

特殊技	
DOUBLE SLEDGE HAMMER	→+×
BUFFALO SENTON	空中↓+○
HAMMER SWING	↘+×
BUFFALO BOWL	↙+×

必殺技	
DOKUGIRI獨錐	↓↙←+□ or ○
GIANT BOMB	↙→+○
SUPER DROP KICK	按着×掣5秒以上後放開
THUNDER DEATH DRIVER	控桿轉一個圈+○

超必殺技	
BEERSERK TRIDENT	控桿轉一個圈+×○同按
THOR HAMMER	→←↙↓↘→+×○同按

OVER DRIVE POWER	
CIRCLE HURRICANE	→←↓↑+○

COMBINATION表

基本COMBINATION

A/上/○ → B/上/○ → C/上/×
↓+C/下/○
↘+C/中/○
↓+A/上/○ → ↓+B/下/○ → ↓+C/下/○
C/中/×
C/上/○ → C/上/○ → C/上/×

專用COMBINATION

B/上/○ → B/上/○ → C/中/×

CANCEL表

	P	K	S
站立	○	○	○
蹲下	○	○	○
垂直通常跳躍	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×
斜方通常跳躍	×	×	×
斜方小跳躍	×	×	×
DOUBLE SLEDGE HAMMER		×	
BUFFALO SENTON		×	
HAMMER SWING		×/×	
BUFFALO BOWL		×	
→+S		×	
↘+S		○	

GEESE HOWARD

投技	
虎殺投	近敵時→+○
輪迴落	近敵背後時→+○

指令投	
真空投	近敵時←→+○
虎殺掌	近敵時→←+○

特殊技	
天倒殺活二段蹴	↘+×○同按
飛燕失腳	蹲下狀態中→+×
跳連打掌	空中○後○・○↓+○
雷光回蹴	←+×

必殺技	
烈風拳	↓↙←+□
邪影拳	↓↙←+○
當身投・螺旋	←↙↓↘→+×
當身投・弧月	←↙↓↘→+○
下段當身打	←↙↓↘→+□
疾風拳	空中↓↘→+□ or ○

超必殺技	
RAISING STORM	↙→↘↓↙←↘+×○同按
虛空烈風斬	↙儲←→+×○同按

OVER DRIVE POWER	
RAISING DEAD END	→←↙↓↘+○發動後使用當身投・螺旋或當身投・弧月)
DEADLY RAVE	→↘↓↙←→+□・□・□・×・×・×・○・○・○・↓↙←+○

COMBINATION表

基本COMBINATION

A/上/○ → B/上/○ → C/上/×
↓+C/下/○
↘+C/中/○
↓+A/上/○ → ↓+B/下/○ → ↓+C/下/○
C/中/×
C/上/○ → C/上/○ → C/上/×

專用COMBINATION

A・B・↘+C → A/－/× → B/－/×
A×4/上/○ → A/上/×

CANCEL表

	P	K	S
站立	○	○	○
蹲下	○	○	○
垂直通常跳躍	○	○	○
垂直小跳躍	×	×	×
斜方通常跳躍	○	○	○
斜方小跳躍	×	×	×
天倒殺活二段蹴		×/×	
飛燕失腳		×	
跳連打掌		○/×/×/×	
雷光回蹴		×	
→+S		×	
↘+S		○	

＊假如↘+S一旦落空，之後COMBINATION中的P・K亦不能成立

李 香緋

投技	
万千後宴	近敵時→+○
胤手玫珠	近敵背後時→+○

特殊技	
回轉獨樂的蹴	→+×
下掛腿	←+×
箭疾步	↘↘+□
轉身	↙↙
轉身箭疾步	轉身中□
施風腳	→→+○

必殺技	
那夢波	↓↘→+□ or ○
閃里肘皇	↓↙←+□
閃里肘皇・貫空	閃里肘皇擊中時↓↘→+×
氣多閃里	↓↙←+×
醉陀	↓↙←+○(能按着掣儲勁或按△掣取消架式)
大崩山	→↓↘+×

超必殺技	
大鐵神	→←↙↓↘+×○同按
超白龍・改同按	近距離大威力攻擊擊中時↓↘→+□×同按後←→+□×

OVER DRIVE POWER	
真心牙	近敵時控桿轉一個圈+○

COMBINATION表

基本COMBINATION

A/上/○ → B/上/○ → C/上/×
↓+C/下/○
↘+C/中/○
↓+A/上/○ → ↓+B/下/○ → ↓+C/下/○
C/中/×
C/上/○ → C/上/○ → C/上/×

專用COMBINATION

→+B/上/× → B/上/× → B/下/○
→→+C/中/× → C/上/○ → C/上/○
↓+B/下/○
D/上/×
↓+D/下/×
A×4/上/○ → A/上/×

CANCEL表

	P	K	S
站立	○	○	○
蹲下	○	○	○
垂直通常跳躍	×	×	×
垂直小跳躍	×	×	×
斜方通常跳躍	×	×	×
斜方小跳躍	×	×	×
回轉獨樂的蹴	×(COMBINATION始動技)		
下掛腿	×		
箭疾步	×		
轉身箭疾步	×		
施風腳	×(COMBINATION始動技)		
→+S	×		
↘+S	○		

※P(A)…PUNCH攻擊、K(B)…KICK攻擊、S(C)…大威力攻擊、上…上段判定、中…中段判定、下…下段判定、○…可以CANCEL、×…不可CANCEL、(黑線箭咀)…連續HIT效果、(橙線箭咀)…非連續HIT效果

TEXT BY神皇



製造商：SCEI
售價：358港元　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT/1P/MEM/對應Pocket Station/Dual Shock專用

前言

一隻用盡了Dual Shock手掣上所有按鈕和功能的立體動作過關遊戲，相信現在大部份玩者也擁有這款手掣，但是又有多少人知道它的ANALOG桿其實是可以按下使用（L3掣）呢？這遊戲的操作方法十分創新，普通的遊戲多數也是使用右邊的四個按鈕作為攻擊或跳躍等動作之用，而它卻一反常規的使用右ANALOG桿來攻擊、R1掣為跳躍，未適應前的確有些不自然的感覺，但習慣後便發覺它的操作方法竟能令遊戲的趣味性和變化大大增加，絕對是開闢了動作遊戲的新路徑！

捉猴呀

一隻無Dual Shock就無得玩的遊戲！

故事簡介

在遊樂場的動物園內有一隻天真的白色猴子，某一日在偶然的情況下，牠戴上一個神秘的頭盔，之後竟變得非常聰明和邪惡，而且更放走遊樂場裏的所有猴子。這些猴子四處破壞，更搶奪了剛剛研究成功的時光機，企圖改變人類的歷史，當主角得知這個消息後，為了人類的未來所以便展開他的捉猴旅程了。



■猴子們，快點逃走



■戴黑超的猴子？！

■跳番Part舞先

多姿多彩的動作

在遊戲內主角能做出各式各樣的動作，按R1掣是跳躍，連按能作出二段跳。若要做出爬樹或攀繩等動作時，必需先跳起才能辦到。若按下左ANALOG桿主角會伏下爬行，最大的好處是在接近猴子時不易被牠發覺。至於在水裏游泳時，左ANALOG桿會令主角以水平移動，按下則是潛進較深的地方，若想加速的話可緊按R1掣，要注意在水中游泳時畫面上方會出現一條氧氣計，沒有氧氣時主角便會死去，而回復的方法很簡單，只需游上水面便可。另外在游泳時會使用特別的道具捕捉猴子，按下右ANALOG桿便會射出一張捕網，射中了就能捉到。



■等我靜靜雞爬過去，然後……



■再不浮上水面，我條命仔就真的會凍過水！



■猴子騎鯊魚！馬戲團表演嗎？

■輕鬆地划艇仔

場所

■嘩！去了恐龍時代

由於猴子們利用時光機逃走，因此玩者便需要在不同的地方和時代背景裏捕捉牠們，與此同時也要對付各種不同種類的生物，甚至有時為了找尋出路而解開設置在各個地方林林總總的迷題，可說是包羅萬有的動作遊戲！每個地方裏也有一定數目的猴子，在冒險開始前會告知玩者該捕捉的數目，玩者只需完成條件便可過版（通常該版裏的猴子數量也比指定的多，但都有例外的情況）。



■漫天風雪，凍死我了！

古惑的猴子

每一隻猴子的頭上也戴了一頂設有警號燈的帽子，共分為藍、黃和紅三種顏色。藍色燈號表示猴子沒有發現玩者，處於正常的精神狀態；當牠們已發現玩者並開始受驚逃走時，燈號會轉為黃色；至於出現紅色燈號時，則代表猴子已發覺主角與牠們的距離已相當接近，隨時有被捕捉的可能。牠們會四處奔跑逃走，有些會丟香蕉皮阻礙玩者的追捕，有些則會使出猴子連環拳攻擊玩者，最誇張的是會使用激光槍！



■看我的《Crazy Diamond》！（猴子專用）

■隨地拋垃圾？等我捉你去坐監

道具

在遊戲的過程中，玩者能夠獲得很多不同的道具幫助捕捉猴子，最多可裝備四種，可以使用START掣自行將它們設定在□△×○四個按鈕上，玩者要因應不同的情況而選擇裝備各種道具。所有道具也是以右ANALOG桿使用，至於像劍和網這些用手握的，更會以八方向的方法使出，絕對活用了ANALOG桿的功能。

激光劍

在遊戲初期唯一能使用的武器，對付猴子時具有令牠暈眩的效果。出劍後若旋轉右ANALOG桿能夠使出迴旋劍，另外在跳起時按下左ANALOG桿的話，便可以使出攻擊下方敵人的絕技。





捕獸網

和激光劍一樣是遊戲中最基本和最重要的道具，因為這遊戲最主要的目的是捕捉逃走了的猴子，而這正是唯一可以使用的道具，所以必需隨時攜帶在身。



彈叉

當要對付空中或遠距離的敵人時，使用彈叉是最方便和安全的方法，因為它的射程很遠，玩者往往不需冒險接近敵人便可以將牠擊殺。它有三種子彈供玩者選擇使用，分別是木彈、具爆炸力的飛彈和有追蹤功能的飛彈，除了木彈外，其他也有彈數限制。使用的方法是拉下右ANALOG桿然後放手，飛彈便會射出，若配合L2掣使用，會有更佳的描準效果。



雷達

主要是用來探測猴子的所在位置，玩者要使用右ANALOG桿作360度迴轉探測，當出現猴子的標誌時，便表示那方向有猴子，而距離則會以聲音的大細表示，細聲代表遠離玩者，相反則代表接近。另外，在探測到猴子的位置時若按L2掣，便能查看牠的資料。





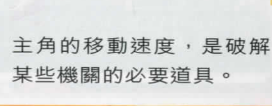
遙控車

擁有二十個人形金幣後就可以取得。放出遙控車後使用右ANALOG桿來駕駛，而在同一時間可用左ANALOG桿令主角移動。遙控車具有攻擊的效果，玩者能夠自由控制它的行走路線，消滅地上的敵人，若在攻擊猴子後配合捕獸網更能收到事半功倍之效。



呼拉圈

只要將右ANALOG桿不停轉動，便能令它旋轉並使出激光呼拉圈了，它可以將主角身邊的敵人消滅，另外在旋轉時可以增快主角的移動速度，是破解某些機關的必要道具。





雙翼槳

取得十個人形金幣便能獲得這道具。在遊戲內有些地方是二段跳所不能到達的，遇到這情況時便要使用這道具了。它能夠幫助主角飛上空中，在使出二段跳時再轉動右ANALOG桿會得到更佳的效果，另外雙翼槳更具攻擊判定，是常用的道具之一。



■最後之臥底三木巴希



銀河少女警察 The 3rd Planet
做臥底、追女仔





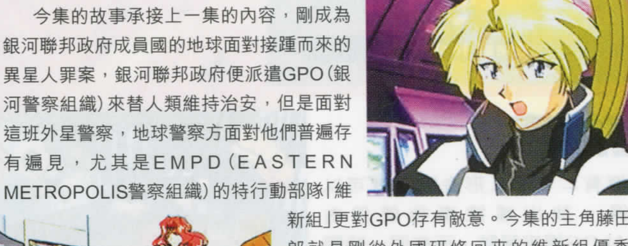
製造商：KONAMI
售價：6800日圓　發售日：6月17日
容量：CD-ROM 2枚組　記憶：2 BLOCKS
SLG　MEM　DUALSHOCK

經過第二集成為GPO見習警員後之後，在《MELTYLANCER》第三集中玩者再次擔當補佐官的角色。配合OVA的推出，今集遊戲改由KONAMI負責發行，相信今後會有更多相關產品推出了吧？

補佐官不易為

遊戲共分為七集，每集共有15個回合，以4日為一回合計算，換句話說即是每一集共有60日（兩個月）。而身為補佐官的藤田的日常主要工作就有四個部分，分別是接受委托、分派任務、日常通訊和審核報告。

我是一個二五仔



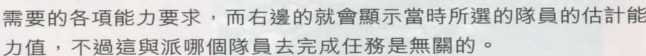
今集的故事承接上一集的內容，剛成為銀河聯邦政府成員國的地球面對接踵而來的異星人罪案，銀河聯邦政府便派遣GPO（銀河警察組織）來替人類維持治安，但是面對這班外星警察，地球警察方面對他們普遍存有偏見，尤其是EMPD（EASTERN METROPOLIS警察組織）的特行動部隊「維新組」更對GPO存有敵意。今集的主角藤田次郎就是剛從外國研修回來的維新組優秀警官，奉命隱藏身份，進入GPO當公安補佐官，偵查GPO的內部情況。

另一方面，在這個時候，在遙遠的惑星卡拉巴公國發生政變，公主亞芭多絲和孖生的王子阿力斯逃難來到地球，請求地球政府政治庇護。地球政府一心希望如果能順利調解這次事件，將有助他們提高在銀河聯邦政府面前的發言權。可是，革命軍就向地球政府發出警告，如果不交出兩名皇族成員，將對地球施加軍事壓力。

面對這次政治風波，銀河聯邦政府擺出不干預兩國間事務的姿態，令地球政府陷入進退為谷的局面。而各地頻密發生的恐怖襲擊活動，就被視為革命軍對地球的警告。藤田要怎樣在臥底和應付革命軍的進襲間取得平衡，就要看玩者的處理了。



接受任務



每一回合開始的時候，都會有一大堆任務讓玩者選來完成的，除了強制選取的任務之外，其他任務都可以自由選擇，甚至一個任務都不選也可以。

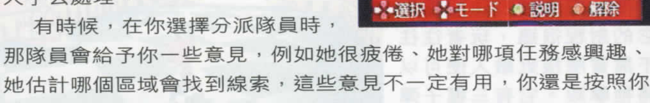
選取任務時，畫面下方中央會顯示完成那個任務所需要的各項能力要求，而右邊的就會顯示當時所選的隊員的估計能力值，不過這與派哪個隊員去完成任務是無關的。

由於接受了任務之後可以不即時處理，而大部分任務也不可能在一個回合中完成，所以可能有一些任務殘留到下一個回合；另一方面，隊員都有疲勞值，一定要休息，所以也不能不停接受新任務。是否接受任務取決於手上還有多少任務未完成、手上有多少人手可用、和那些任務有沒有時間限制。

此外，有些任務是根據劇情發展而強制接受的，也要注意這些任務要花多少時間人手來完成。另外，有些任務是開發適合指定隊員的武器，完成那些任務之後那隊員就會得到新裝備和新招式，請務必完成這些任務。

如果接受了任務後未能在限期內完成的話便算失敗，組織評價便會下降，下降到0分的話便會GAME OVER。

分派任務



正式進入一個回合之後，你便要開始分派工作給每個隊員去完成。分派的時候要注意那個隊員是否有能力去完成任務。有些任務是在多個區域同時發生的，那就需要多些人手去處理。

有時候，在你選擇分派隊員時，那隊員會給予你一些意見，例如她很疲倦、她對哪項任務感興趣、她估計哪個區域會找到線索，這些意見不一定有用，你還是按照你的安排來選擇好了。

如果有隊員能在回合完結之前可以完成任務的話，剩下來的日子她便會休假，你不能委派她執行其他任務，這正好給予她休息的機會，即使她們抱怨你「駛死人」如果你相信她能夠在一個回合之內完成手頭工作的話，都應該派她去做，那既可提早完成任務，不會浪費一個回合，又不會忽略她的休息。



畫面解說

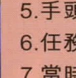
日常畫面

1. 日期
2. 回合數
3. 日數
4. 集數
5. 搜查LV
6. 戰鬥LV
7. 組織評價

任務選擇畫面

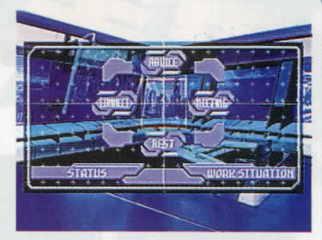
1. 任務名稱
2. 任務地區
3. 隊員表
4. 可選擇的任務數量
5. 手頭上的任務數量
6. 任務的時間限制和能力要求
7. 當時在隊員表中所選的隊員的估計能力值





日常通訊





每個回合開始時分派任務之後，每天你可以選擇的行動有五種，分別是跟隊員一同完成任務、跟放假的隊員交談、跟月市分署通信(第二話以後)、休息和截取GPO的任務先行與EMPD去處理(第二話以後)。

跟當值隊員去處理任務的話，就可以提高完成那個任務的效率，一方面可以趕及限定日期避免失敗，二方面可以爭取處理多些任務，提高組織評價。

與休假中的隊員交談和跟駐守月市分署隊員通信都可以提高你與隊員間的信賴度，如果你應對得宜的話。

截取GPO的任務就是回復你藤田次郎的身份，與EMPD的隊員一同處理，這當然是你爭取EMPD方面組織評價的唯一途徑，不過就有可能被GPO的隊員懷疑。

審核報告





遊戲中最有趣的系統就是主觀評價系統。在這戲中你所見到的隊員能力值其實都只不過是你個人從日常觀察中得來的估計能力值，是很主觀的，與真實的數值有一定距離。當然，真實的能力值是不會告訴你的。

每個隊員在每回合完結的時候都會向你提交報告書，她的報告書不免會有所修飾，與實際工作的完成度有分別。而你日常也有觀察她們的工作情況的，知道她們做得有多好。於是，你的觀察所得出的〈推測值〉與她們報告回來的〈報告值〉便會有所偏差。

如果她們報告得自己做得有多好(〈報告值〉高過〈推測值〉)，而你又接受那份報告的話，那你對那個隊員的估計能力值便會提高，與實際值的距離便會愈來愈遠。與此同時，在畫面右上角的搜查LV和戰鬥LV也會根據估計能力值而提高，如果LV高的話，那工作便愈難處理。下次你委派她任務時，用這個偏差那麼大的估計值來委派難度高了的工作給她們的話，她們當然未必有能力解決問題，最後導致任務未能在指定時間內完成。

在報告書畫面右下角有四個小圖，那是那隊員每天的工作狀況，你可以而知道她們有沒有能力完成任務。如果能力不足的話，就要考慮派別的人去接辦了。

如果你一收到報告便接受了的話，隊員的信賴度便會提高，當然，如果他的報告沒有問題的話就非常完美。如果你不接受她們的報告的話，他們就會調整〈報告值〉，你接受這份修改過的報告也好也不能提高信賴度。如果你連續兩次不接受報告的話，雖然〈報告值〉會最接近〈推測值〉，但信賴度便會下降。

工作狀況小圖



通常
有足夠能力處理任務



努力
擁有高過處理任務所需的能力

煩惱
任務未能發揮他們的能力



苦戰
未有足夠能力完成任務



輕鬆
擁有遠高過處理任務所需的能力

二五仔不易為



別忘記在遊戲中，你還有臥底這個身份，所以有時候你必須截取GPO的情報，並以EMPD隊員藤田次郎的身份處理案件。不過，如果你經常出現的話，隊員便會開始懷疑你，而主角獨有的疑惑值便會開始上升。當疑惑值到了一定水平的時候你的身份便會被飾破、GAME OVER、玩完了！



戰鬥系統



這遊戲的戰鬥分玩者參與和自動戰鬥兩種，玩者參與時戰鬥系統是採用半實時形式進行的，玩者先用十字掣決定移動方向，然後在限時計結束的時候選擇招式和出招的方向，那玩者的角色就會在下次時間計完結的時候出招，每種招式限時長度都不同。此外，在玩者參與的作戰時按×掣可以令藤田的移動速度加快，不過就會消耗PP；而按△掣的話就可以令藤田甚麼也不做候時間過去。



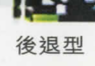
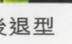
而在限時計到達指定程度之後，就可以決定隊員的作戰陣式，這指令無論藤田是否參與戰鬥同樣有效，在故事的中期還有開發別的陣式的任務，完成它就可以學到新的陣式。

基本作戰陣式


自由型


進攻型


防禦型




後退型

TEXT：米奇 鳴謝：怪傑、歐陽明、JJ 奮勇作戰

爆笑家族奮戰記 驚天危機



PS 製造商：德間書店
售價：港幣358元 發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
ETC／MEM／DUAL SHOCK

單從遊戲包裝你可能不會玩這隻遊戲，但玩個之後你一定會愛不擇手。棚祭家惹笑的遭遇和緊張刺激的遊戲，保證令你笑個開懷。

阿婆生日遇着星球大戰

話説今日係棚祭家的老太婆牛一，棚祭家上下都大為緊張，個個都要提早翻屋企吔飯，不過咁啱哩一日有班外星人坐隻飛碟嚟地球旅遊，有個外星細路周街逛，電都周圍啲嘢唔係變大就係變細，搞到防衛軍勞師動眾。哩日仲撞啱係老豆個神秘女同事不二峰子密謀打劫保險庫。到底哩一家四口能否順利翻屋企同阿婆做生日呢？

全隻遊戲共有26個迷你遊戲，每個遊戲都是以棚祭家的遭遇串連起來。最初你要以種男開始，逐一過關才可以玩到其他家庭成員的遊戲。每通過3至4隻迷你遊戲便會有一個小節，屆時會給你那個小節的成績。而玩過的遊戲都可以在「迷你遊戲」模式中選來重玩，只要你有將進度存起來，日後便可以載入遊戲進度逐一重溫了。








26隻迷你遊戲逐一解說～！

父・種男之章

種男勁舞狂熱

只要你留意熒幕上方顯示的按掣，當去到中間的標記時準確按掣便可。如果按錯一下掣的話右上角的「悠閒計」便會升高一點，火山爆發的話便GAME OVER。



地獄保齡球

連射〇掣令種男跑得快一點，不過如果跑得太快的話體力就會消耗得很快。當中間的保健飲品全部轉暗的話種男便會跑不動，要休息一會才可以再跑。畫面下方會顯示種男與鐵球間的距離，給追上了的話自然沒命了。



死刑台的高層升降機

不停連射〇令電梯在0米之前停下來，當左邊的制動計到達頂點時電梯便會停下，連射速度愈快制動計便會升得愈快。不過下跌途中會有很多雜物掉下來，必須要及時按方向掣避開否則給打中的話種男便會暈眩，一段時間無法按掣。



頭暈眼花

種男要在限時內去到石像那邊。畫面下方有一個平衡表，中間綠色是平衡區，種男可以平穩地前進。藍色的是不平衡區，種男會給強風吹得左搖右擺，你得按與風向相反的方向掣令種男平衡下來，這雖然仍當前進了，但會浪費很多時間。紅色的是危險區，種男會失去平衡滑出旗桿，你不用按掣回復平衡，但不單浪費時間而且亦當沒有前進。你要按〇掣令種男前進，當按下〇掣平衡計便會向右移，一放手便會停下來，你要盡量令平衡計停在綠色區域，不過愈接近石像綠色和藍色區域便愈短。



救命野郎A隊

在限時內回答救護員的問題，對的話按〇掣，錯的話按×掣。答對10題便當種男神智清醒。連續答錯兩條問題的話他們便會用電震器電殛種男，令時間減少。



擔架GO！

你要用←→掣控制擔架左右轉向，以避過路上的障礙物。撞上路障的話擔架會有一段時間失去控制，如果撞到汽車的話悠閒計便會升高一點，在悠閒計爆錶之前到達0米的話便算過關。



戀愛、火花、穴位、摩天輪

按〇掣聽峰子的提示「找尋」峰子身上的「穴位」，一旦找到穴位的話會有叮的一聲提示，到時就要不停連打〇掣令熒幕左邊的儀表到達頂峰。提示以「TSUTTO」、「MOTTO」、「SUKOSHI」、「MOOCHOTTO」和「MOOCHOTTODAKE」表示由遠到近，「UE」是上、「SHITA」是下、「HIDARI」是左、「MIGI」是右。



獨立灣

你要用十字掣控制準星將飛向飛碟的飛彈擊落直到左上角的時間到達0為止，按〇掣發炮。到遊戲中段防衛軍會向你的炮塔開火，這雖然不會令炮塔損毀，但會影響你的操作，令你無法對準目標。



事到如今鐵達尼

你要連射〇掣用鐵筒裝水，按×掣將水撥走。其間會有東西從水中彈上來，你要按方向掣避開。當距離到達0米時便算過關。



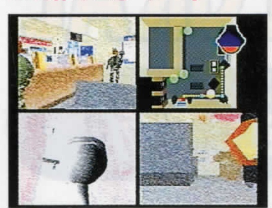
暴走通勤列車

依照月台上車站職員的指示按掣，在限時之內按掣正確的話時間會重新計算，能依照8個站的指示按掣的話便可以拆除炸彈。



母·悅子之章

狼們的下午



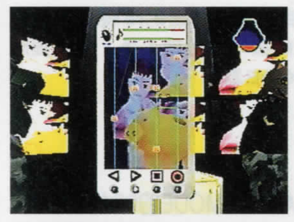
你要在限時之內在賊人看不見的情況下連射○掣跑到下一個隱藏點，畫面右上角的是雷達，大圓點是三個賊人的所在，當他們呈綠色的時候表示安全，可以前進；黃色表示賊人準備轉身，再前進的話便有危險，要立即按×掣返回上一個隱藏點；紅色的話表示危險，不站在隱藏點的話就會被發現。當離開隱藏點的時候是會有一聲音響提示的。

斤兩十足



你要在限時內將購物籃子裏的不超過六件餸菜放進超級市場袋裏，令超級市場袋的重量剛好等於黃金豬的重量。按L、R掣可以觀看購物籃或超級市場袋裏的東西，按○掣搬移餸菜，按口掣計算重量差額。

黃金之豬



玩法像《pop'n music》，只要按畫面上落下的音符按○口←→掣，連續按中八次的話便過關。

與狼滑雪

控制←→掣令悅子避過賊匪的襲擊，撞到左右的岩石的話會令悅子失去控制短時間。距離計到達0的話便過關。



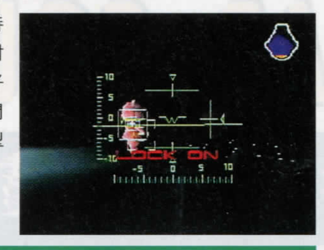
TOP油豆腐(油豆腐的第一個音節與GUN相同)

你要以十字掣來控制飛機避過閘門和迎面飛來的戰機。要注意由於判定很大的關係，所以幾乎一見到障礙物便要向相反方向閃避。



熊仔大戰

在限時內用準星對準巨大熊仔背上的開關，按○掣發射飛彈。



長男·強之章

地獄之蟻獅

按○掣令小強一步一步的往上行，但要在下面的指針指到灰色處才可以按○掣，否則便無法前進，停了下來的話要再按○開始。蟻獅也會掉石頭來令沙泥鬆脫，令小強滑下去，要擺脫流動的沙就要按左右掣。掉進蟻獅的巢穴便GAME OVER。



蜘蛛男之吻

玩法跟第四版「頭暈眼花」差不多，不過平衡計會在中途變成透明，你要估計平衡計去到哪裏而放手。



續·事到如今鐵達尼



跟「事到如今鐵達尼」玩法相同。

鐮之手

玩法跟「地獄保齡球」相同。



長女·里里香之章

2年B組　緊迫老師

用十字掣控制空位前後左右的同學，用○掣移動他們，令里里香去到GOAL處便算過關。如果里里香給老師的粉筆掟中便GAME OVER。暈暈欲睡的同學要在睡着前按○掣叫醒他，否則那人便不能移動。



商品狂時代

在限時內依據畫面上所列的產品名字在貨架上找尋同名的特價品，按○掣選擇。記不起名字的話可以用L／R掣轉到後頁去看看，找齊4件便過關。



卡拉OK公主



根據歌詞上的按鍵標記，在那按鍵標記閃動時按掣。要連續玩三首歌才過關。

無知類接觸

觀看飛碟所顯示的顏色次序，在手掣上順序按相應顏色的掣，按對6條便過關。



最後的事到如今鐵達尼



跟「事到如今鐵達尼」玩法相同。

拆樓機·拆樓機

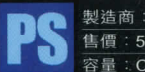
玩法與「與狼滑雪」相同。



TEXT BY神皇

METAL GEAR SOLID INTEGRAL

完美的特務遊戲終於登場



製造商：KONAMI
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT/1P/MEM/對應Dual Shock/對應Pocket Station

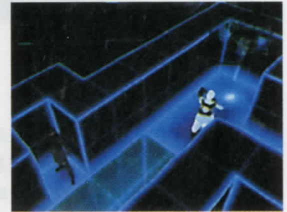
去年曾大熱的著名動作遊戲《METAL GEAR SOLID》，經過各方面的強化後終於都推出了這隻IINTERAL版本。遊戲中加入了很多前作中沒有的新模式，令本已精彩萬分的遊戲達至更完美的境界。

全300個VR TRAINING模式的出現條件

SNEAKING MODE（NO WEAPON）

PRACTICE（共15版）& TIME ATTACK（共15版）
出現條件：PRACTICE—開始時已能選擇
TIME ATTACK—完成PRACTICE

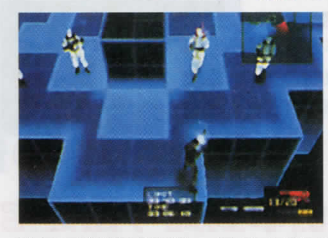
玩者要在不能使用武器的情況下（可用扼殺），以不被敵人發現為大前題盡快到達終點。





SNEAKING MODE（SOCOM）

PRACTICE（共15版）& TIME ATTACK（共15版）
出現條件：PRACTICE—完成NO WEAPON的PRACTICE
TIME ATTACK—完成SOCOM的TIME ATTACK



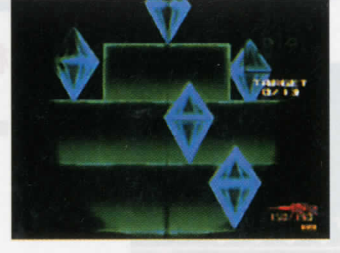


除了可使用武器外，基本上和NO WEAPON模式差不多，玩者要注意由於在使用武器時會發出聲響，可能會因此而被敵人發現。

WEAPON MODE

PRACTICE（共40版）& TIME ATTACK（共40版）
出現條件：PRACTICE—開始時已能選擇
TIME ATTACK—完成PRACTICE



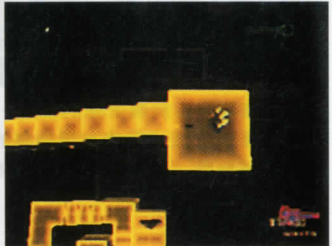


一個讓大家熟習武器用途的模式，玩者分別要使用8種不同的武器將設置在版面上的障礙物破壞。

ADVANCED MODE

PRACTICE & TIME ATTACK
出現條件：PRACTICE—完成SNEAKING MODE的WEAPON和NO WEAPON
TIME ATTACK—完成ADVANCED MODE的PRACTICE

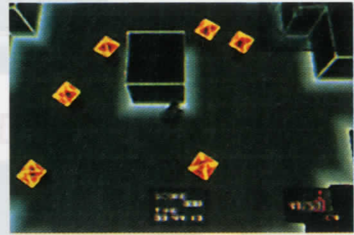


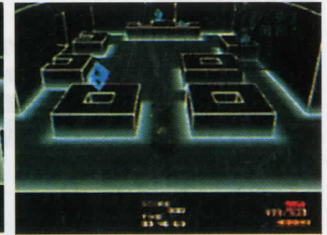


WEAPON MODE的加強版，由於目標會由靜止的障礙物改為識行識走的敵人，因此玩者除要使用特殊的技巧誘殺敵人外，更要提防他們的反擊，所以難度較WEAPON MODE為高。

1 MIN BATTLE

VS TARGET
出現條件：NO WEAPON—完成SNEAKING MODE的PRACTICE
WEAPON—完成WEAPON MODE的每種武器





在一分鐘以內將版面內的障礙物破壞。

1 MIN BATTLE

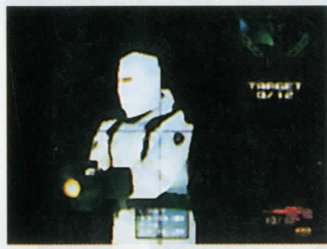
VS ENEMY
出現條件：NO WEAPON—完成SNEAKING MODE的PRACTICE
WEAPON—完成ADVANCED MODE的每種武器





在一分鐘以內將每版內所有的敵人擊殺。

VS 12 BATTLE（共8版）
出現條件：完成ADVANCED MODE內所有武器的PRACTICE



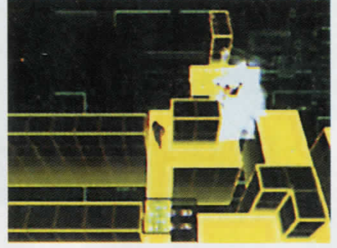

玩者要活用被限制了的武器種類和彈數將12名敵人擊倒，在版面上同一時間最多只會出現4名敵人，當玩者將其中一名擊倒後便會有另一個補上，直至全部打倒為止。

VR MISSION（共10版）
出現條件：完成SNEAKING MODE內NO WEAPON和SOCOM的PRACTICE，WEAPON MODE和ADVANCED MODE內全武器的PRACTICE



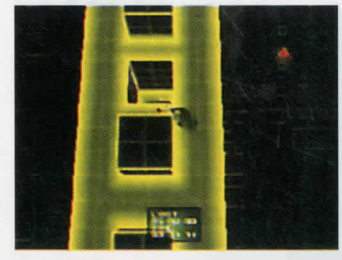
TRAINGING的總合模式，玩者需要在15分鐘內用拾回來的武器連續完成10個版面。（CONTINUE的時間也計算在內！）

PUZZLE（共10版）
出現條件：VR TRAINGING的完成度達50%以上

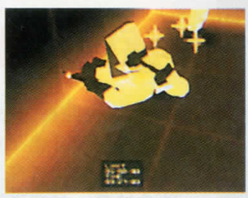
顧名思義，這模式的玩法就好像PUZZLE遊戲一般，需要大家以智力去破解當中的迷題，玩者要利用有限的飛彈去破壞設置在版面上的BLOCK，從而令敵人跌低，有時候還需要使用連鎖技巧呢！

VARIETY（共13版）
出現條件：VR TRAINING的完成度達60%以上



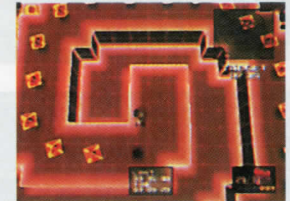

這裏設立了很多在遊戲中不會出現的奇怪問題，例如玩者會遇見像大廈般巨大的敵兵，這時候必需使用特定的武器去攻擊他的弱點才能過版，因此十分考驗玩者對各種武器的熟識程度。

MYSTERY（共10版）
出現條件：VR TRAINING的完成度達70%以上



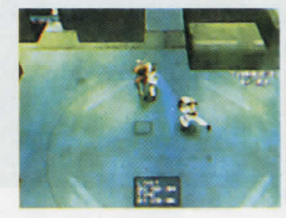
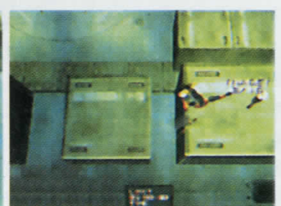

玩者在這裏所扮演的角色就像是推理小說中的名偵探一般，大家要細心留意死者的死狀並且分析他被殺時的情形，然後根據這些線索找出兇手，是一個別出生面的模式。當遇見疑兇時，玩者要仔細地觀察他的表情與舉止，從中推理他是否兇手，之後玩者只需在背後捉住他並帶到終點便可過版，不過若捉了無辜的人便會GAME OVER。

NG SELECTION（共8版）
出現條件：VR TRAINING的完成度達80%以上




經過了之前多個各具特色的VR TRAINING後，相信各位已經學有所成，而這裏已經是最後登場的模式了，難易度只屬一般，就連初玩者也可以應付，不過內裏的狙擊行動卻並不易玩，由於使用的武器會因手震而導致難以描準目標，所以必需經常替角色服用鎮定劑才可避免。

NINJA（共3版）
出現條件：有兩個方法，一)先將爆機後的DATA記錄在Pocket Station上，然後必需在七日之內取得五個稱號。二)取得最強稱號BIG BOSS

終於都有機會使用這個武藝高強的CYBORG忍者了(不過使用他的條件十分苛刻)，因他使用的武器是日本刀，所以戰術的運用和操作方法都和SNAKE不同，絕對能令玩者享受到遊戲的新樂趣。

爆機後的七大隱藏要素

1) 可觀看遊戲故事的片段
2) 再開始遊戲時敵人的出現位置將會改變
3) 只需在戰車戰以外的雪溪谷、WOLF戰後通訊大樓的通道和大雪原內，將無線電通話機調較至140.66頻道就可聽到遊戲內的BGM，另外若調較至140.07頻道更可製所人員的聲音。
4) 在下次開始遊戲時可使用主觀視點進行。
5) 玩者可替NAOMI或MEI LING影相
6) 可觀看在東京遊戲展和E3的遊戲示範影片
7) 爆三次機後，再開始遊戲時SNAKE和MERYL會穿著特別服裝

TEXT：薙刀士福田



越過我的屍體

一族與朱點童子的血海深仇

PS	
製造商：SCE	
售價：5800日圓	發售日：99年6月17日
容量：CD-ROM	記憶：6 BLOCKS
RPG／1人／MEM	

在鬼怪遍佈京都之時，一對夫婦源太與御輪肩負起討伐敵方頭領朱點童子之使命，隻身前往危機四伏的敵陣去。不幸地，源太遭到朱點童子的暗算慘死，縱使御輪想替夫婿報仇卻被朱點童子以其親兒之性命威脅，結果不但無功而還整族人更受到極淒慘的短命絕種之咒…



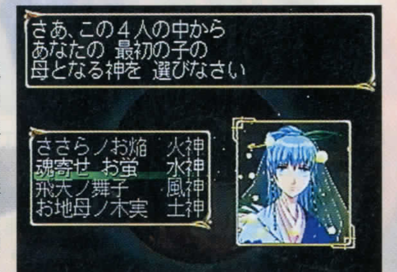






開始前的準備

當在選擇「開始」進入遊戲後，玩者便要替源太和御輪的子裔設定各種資料，除了名稱和玩者的出生日期外還有難易度，筆者建議初學者最好選擇最容易的簡易模式[あっさり]。接着便選擇一名神靈和初代當家交神，以誕下同族弟妹並肩作戰，最後再選取家族的服飾顏色便可。



■選擇第一代當家後裔的「母親」

特別的大將系統

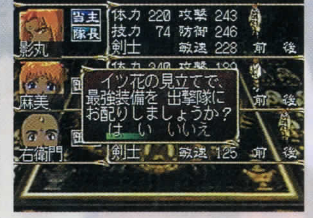
和一般RPG不同，這遊戲在戰鬥上強調着大將的概念，簡言之玩者只要將敵方的大將擊倒，便算戰勝敵人隊伍，故此在戰鬥中無需強行把敵方全滅。在迷宮畫面內當和敵人接觸就會自動發生戰鬥，但假如有幸能碰上敵人的背部，就會演變成我方先制攻擊，所以要好好利用×掣加速繞到敵人後方。另外，玩者可從被打倒的敵人身上取得戰勝點（經驗值）及供納點（供奉神靈以作交神用），當然若將敵人部隊全數解決為最上之策，不過留意敵方大將在一定確率下是會連同戰勝後所得之寶物一併帶走的，通常來說當其體力低於一半時便有機會發生此事，所以最好盡快將敵人解決，以免眼白白看着秘寶溜走。

■只要打敗敵方大將便算勝出

■獲得可觀的回報哩

指定出擊成員

進入遊戲後，玩者最主要的參與部份必定是無止境的漫長戰鬥，因此最好先熟習本作的戰鬥系統。在選擇前往哪個戰場之前，首先要根據成員的職業特性來判斷排位和誰人擔任隊長一職，如防禦力較遜的弓使固然要放在後排等；留意最初時可選擇的職業只有劍士、薙刀士和弓使三種。



■編訂出擊隊伍

深入鬼城

決定好出陣人選，便可派遣他們進入相翼院或九重樓等迷宮內，這些迷宮的特點是結構上乃自動製成的。由於在冒險期間是採用實時進行，若丟下隊伍不理便很快渡過一個月後悔終生，所以如果要去飲汽水或食杯麵切記按口令時間暫停。在畫面左上方有一個火炎時鐘，代表着這個月還剩下多少時間，假如出現赤紅色的火炎則代表該段時間為FEVER TIME，這時若和敵人戰鬥可獲得稀有道具的機率便大幅度增加。



■鬼怪密佈的迷宮

健康度重要性

在迷宮進行冒險時，除時間外玩者最需要注意的便是隊中成員之健康狀況，這是因為角色健康與否會對其能力有着直接的影響。當角色體力降至上限約70%時，在畫面左下角就會出現提醒標記，這時便要盡快以法術或道具來回復，否則健康度就會慢慢下降，從而降低每項能力。另外，在參加選考試合時若不幸被打至重傷，角色的健康度就會變成1無法參加戰事，需要借助醫師之力來康復。



■健康度顯示計

生離死別

遊戲中玩者一族人被朱點童子所咀咒，得到短命絕種之悲劇結果，短命之義是族人雖然較正常人成長得特別快，三個月大便能夠南征北討，可是平均而言卻只得一年五個月至兩年的壽命；絕種則是族人無法像普遍人那樣傳宗接代，只能借助神靈之力誕生後裔。為了防止血脈中斷，玩者必需在族人死去前替他／她和諸神進行「交神之儀」，時間最好為族人尚是年輕的一年一個月左右；另外當角色出世時可替他／她決定職業，雖然全部職業共有8種，不過基本職以外的5種則需靠拾取道具獲得。



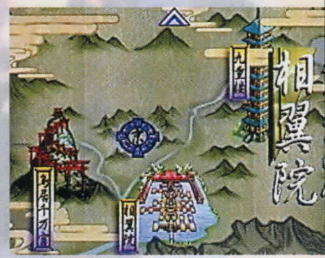
■嗚…第一代當家終於去世了

■交神之儀

各大迷宮簡介

相翼院

最先應該挑戰的迷宮，理論上是敵人能力較低的相翼院，玩者可在這裏熟習各種系統。由於沒有任何頭目阻撓，各位大可放心在院內逛逛，除了設置在各處的寶箱外當和敵人戰鬥時是可隨機得到寶物的。剛進入戰鬥時，在畫面下方是會出現一個類似角子老虎機的轉輪，按〇令它停定就會顯示戰勝後所能獲得的寶物（被大將強行搶走則例外），呈現黃色的是尚未取過之道具，綠色則是拯救諸神用的秘寶「朱之首輪」，符合特定條件玩者才能救到這些神靈，不過每個神的對應條件都是各有不同的。切記，在遊戲初段千萬不要進入天女之小宮內。



■京城附近地圖一覽

■成功救到神靈了

鳥居千萬宮

顧名思義，鳥居千萬宮是一個由很多鳥居所構成的迷宮版圖，特點是需要從指定顏色的鳥居穿梭各版圖之間，但是每個季節的對應顏色均為不同，至於正確答案則是春（三至五月）為紅色、夏（六至八月）為綠色、秋（九至十一月）為黃色與及冬（十二至二月）為藍色。當進入御稻荷御殿之前，玩者需要對付中頭目「稻荷之狐次郎」，請注意其破壞力強的法術「花蓮火」。補充一點，就是角色在冒險途中取得特定經驗值便會升級，從而提升心、體、技各屬性的能力，而每種法術都需要角色擁有相對能力才會學到，不過玩者只能在返回家時從女管家逸花的報告中得知學到那些法術。



■鳥居四伏，敵人多得很

以上の方が のべ7種の術を
修得されました！
あとで ご確認くださいネ

■終於學到新的法術了

全年時間表概要

在《越過我的屍體》裏，每當進入不同的月份就會隨機發生一些事件，例如在3月或8月時便會出現有如武鬥大會那樣的「選考試合」，而白骨城則只會在仲夏的6至8月時呈現在地圖上，各位務必多加留意。

季節			
冬季	12月	1月	2月
	大江山開山	冬祭	大平賣
春季	3月	4月	5月
	選考試合	春祭	大平賣
夏季	6月	7月	8月
	白骨城出現	白骨城出現／夏祭	大平賣／選考試合／白骨城出現
秋季	9月	10月	11月
	——	秋祭	大平賣／大江山開山

九重樓

說得嚴格一點，這個迷宮玩者只應該在進入九重樓之前的四年坂以至八起苑之間活動，在不斷向上移動的道路中會有很多新敵人出現，務必先擊倒它們以獲取各種道具。途中會偶然地遇到分岐點，一方是通往收藏寶箱之地，而另一邊則是供繼續前進，而由於一個月往往是不足應付整個冗長迷宮，故此當時間一到便要考慮各人健康狀況，以衡量應否繼續旅程。在八起苑盡頭會遇到中頭目「七天齋八起」，因為它懂得回復體力的法術故此先將能力提升至一定程度才找它決鬥，另外在迷宮內可從敵人身上取得法術卷物，最好盡快把各種卷物找出來。



■聽從成員意見有百利而無一害



■七天齋八起比一般嘍囉強

白骨城

每年只會在地圖上出現三個月的謎之建築物——白骨城，但由於遊戲初段角色能力有限，故此還是待眾人變得更強時才去挑戰這兒。至於令後代能力強化的方法，除了不斷戰鬥增強先祖的遺傳力量外，便是藉着找擁有較強素質的神靈進行「交神之儀」，當然所需要的供納點亦相應地提高，不過這樣也是值鬥票價的。另一方面，每隔一段時間都會有特別事件發生，像選考試合和祭祀巡行等，玩者可在這時挑戰強敵測試實力及觀看遊行，多姿多彩相當有趣，而且商店在過時過節都會將貨品的售價調低，應該趁機吸納大量入貨。



■白骨城的敵人可算是目前最強的

■選考試合有點像《PM》的武鬥會



TEXT BY：歐陽明 鳴謝：KOTARO



私立 JUSTICE 學園 熱血青春日記 2

前言

《私立JUSTICE學園 熱血青春日記2》是一隻獨立的遊戲，就算玩者沒有買上一集也可進行遊戲，《熱血青春日記2》除了追加了兩位新角色外，也加強了戰鬥的系統和改變了育成模式的內容，另外亦加插了PASS WORD功能，所以如果玩者的SAVE CARD沒有多餘的空位，便可抄PASS WORD，也可電話與朋友對戰，只要把自己人物的PASS WORD給他，輸入PASS WORD後，只要把角色給電腦操作，便可來一個越洋對戰了。

育成模式

學會一覽表

學會	攻擊力	防御力	體力	根性	潛在能力	知力
野球	少上升	一般	大幅上升	少上升	一般	少上升
排球(バレー)	上升	少上升	上升	少上升	少上升	少上升
足球(サッカー)	少上升	上升	少上升	少上升	一般	少上升
相撲	大幅上升	上升	一般	一般	下跌	下跌
美術	一般	一般	一般	一般	大幅上升	大幅上升
吹奏樂	大幅下跌	大幅上升	一般	一般	少上升	少上升
演劇	少下跌	少下跌	一般	大幅上升	上升	上升
化學	一般	一般	一般	一般	上升	大幅上升

中間試驗(五月二十四日)



與入學試驗的形式相同，但是問題卻不相同，問題的內容簡單，主要是問一些基本的操作和系統的問題。

太P戰(六月二日)



在一年一度的太P戰是以MINI GAME形式進行，只要玩者在太P戰內取勝，便可得到各項能力值的大幅提升。

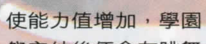
期末試驗(七月十二日)



在未試驗內玩者要達成指定的條件便能合格，當然所需時間越少，所能提升的能力值便越多，這次的試驗是要避開主考官「英雄」的飛道具，然後攻擊或觸碰其身體便為之合格。



學園祭(九月二十五日)



在學園祭內，玩者可到不同的方及需要作出不同的對答，對答後可得到不同的道具，使能力值增加，學園祭完結後便會有跳舞大會，玩的是迷你遊戲「Doki-Waku-Dance」，完成遊戲後可提升能力值和對像的好感度，P.S.由於在這一天能夠大量提升能力值，所以在學園祭當日一定要預先存儲遊戲。



重要事件

入學試驗(四月一日)



入學試驗以問答形式進行，而入學試驗對能力值有很大的影響，合格便會提潛在能力和知力，而不合格便會被扣除能力，試題共有十條，答對六條便為之合格，答題速度越快，所能提升的能力值便會越高，雖然試題內容是日文，但是問題的改動並非很大只要多試幾次，便可知道問題的答案。

中間試驗(十月二十五日)

再一次的問答測驗，而今次的問題主要是環繞着角色必殺技的問題，要大幅提升潛在能力和知力，玩者便要多試幾次了。

五輪祭(十一月二十七日)



與太P戰差不多，一樣是MINI GAME大比拼，勝利後可令各能力值大幅提升。

學期末試驗(十二月六日)

玩者只需要防禦「響子」的上段及下段攻擊，能防禦七次以上便算合格，級數計算如下：七次C級、八次B級、九次A級、十次S級。

初詣(一月一日)



玩者可在一月一日選擇到「根性神社」或「戀愛神社」參拜，到「根性神社」可令能力值提升，而到「戀愛神社」可提升對像的好感度。

學年末試驗(三月二十一日)



這次是最後的試驗，玩者要以連續技攻擊主考官「熱血隼人」，能扣除隼人越多的體力，所得級數便會越高。

人物操作表

太陽學園

一文字 伐 (BATUSU)

特殊技
- 肘落 →+重P
- AIR UPPER ↘+重P
- 鎖骨割 ←+重P
- STEP KICK →+重K
- 踵落 ←+重K
- UPPER KICK ↘+重K
- GUTS STRAIGHT 空中→+重P
- DROP KICK 空中→+重K

必殺技
- 氣合彈 ↓↘→+P
- 空中氣合彈 空中↓↘→+P
- GUTS UPPER →↓↘+P
- 三日月KICK ↓↙←+K
- 流星KICK 空中↓↘→+K

完全燃燒ATTACK
- 全開氣合彈 ↓↘→↓↘→+P
- 空中全開氣合彈 空中↓↘→↓↘→+P
- *全開流星KICK 空中↓↘→↓↘→+K
- #AIR BURST ↓↙←↓↙←+P．P連打
- 全開GUTS UPPER ↓↙←↓↙←+P

愛與友情之TWO PLATON
- DOUBLE氣合彈 同時按P及K

連續技
- 輕K×2．強P．→+強P．全開GUTS UPPER．J輕K．J輕P．空中全開氣合彈

鮎原 夏

特殊技
- 大耳光 →+重P
- AIR RECEIVE ↘+重P
- SERVICE ←+重P
- 回胴蹴 ↙+重K
- 叩落 空中→+重P
- 空中回蹴 空中→+重K
- 回轉踵落 空中←+重K

必殺技
- JUMPING SERVE ↓↘→+P
- 空中JUMPING SERVE 空中↓↘→+P
- SLIDING RECEIVE →↓↘+P
- 回轉RECEIVE ↓↙←+P
- 自給自足SPIKE →↘↓↙←+K
- 特訓SPIKE 空中↓↙←+P

完全燃燒ATTACK
- 千本SPIKE ↓↘→↓↘→+P
- FIRE ATTACK 空中↓↘→↓↘→+P

愛與友情之TWO PLATON
- FIGHT百倍 同時按P及K
- DOUBLE SKY ATTACK(夏2專用) 同時按P及K

連續技
- 輕K×2．←+強P．回轉RECEIVE．J輕K．J輕P．J輕K．FIRE ATTACK

若葉 HINATA

特殊技
- HINATA STRAIGHT →+重P
- 兩手UPPER ↘+重P
- 踵落 ←+重K
- AIR上鉤KICK ↘+重K
- REVERSE KICK →+重K
- HINATA落 空中→+重P
- 空中回轉踵落 空中→+重K

必殺技
- 連擊拳 ↓↘→+P．P連打
- 昇陽拳 →↓↘+P
- 炎舞腳 ↓↙←+K
- 連腳彈 空中↓↘→+K(於HIGH JUMP中能連續輸入三次)

完全燃燒ATTACK
- FIRE旋風腳 ↓↙←↓↙←+K
- 空中FIRE旋風腳 空中↓↙←↓↙←+K
- #AIR BURST ↓↙←↓↙←+P．P連打
- *FIRE連擊拳 ↓↘→↓↘→+P

愛與友情之TWO PLATON
- GUTS百倍 同時按P及K
- CROSS FIRE KICK(HINATA 2專用) 同時按P及K

連續技
- 輕K×2．強K．↘+強K．J輕K．J輕P．空中FIRE旋風腳

ROBERTO 三浦

特殊技
- PUSH PUNCH →+重P
- LIFTING →+重K
- AIR BICYCLE KICK ↘+重K
- 天頂割 ←+重K
- SHOOT KICK 空中→+重K
- 特殊移動FEINT ←+KK同按
- LIFTING連撞 →+重K
- 後方LIFTING LIFTING中重K
- HEEL LIFTING 後方LIFTING中重K
- HEDDING HEEL LIFTING中重K

必殺技
- SHINING SAVE ↓↘→+P
- 空中SHINING SAVE 空中↓↘→+P
- LONG SHOOT ↓↘→+K
- RISING KICK →↓↘+K
- 空中RISING KICK 空中→↓↘+K
- SLIDING KICK ↓↙←+K
- BICYCLE KICK 空中↓↘→+K

完全燃燒ATTACK
- 爆裂V GOAL ↓↘→↓↘→+K
- #AIR BURST ↓↙←↓↙←+K．K連打
- *爆裂LIFTING ↓↙←↓↙←+K．K連打
- 空中爆裂V GOAL 空中↓↘→↓↘→+K

愛與友情之TWO PLATON
- TRAP DOUBLE SHOOT 同時按P及K

連續技
- 輕K×2．強K．←+強K．爆裂V GOAL

鑑 恭介

特殊技
- 踏前掌底 →+重P
- 裏拳 ←+重P
- 回蹴 →+重K
- AIR推上KICK ↘+重K
- 回轉踵落 ←+重K
- 空中UPPER 空中→+重P
- 斜跳回蹴 空中→+重K

必殺技
- CROSS CUTTER ↓↘→+P
- 幻影WAVE 空中↓↘→+P
- 幻影KICK ↓↘→+K
- 空中幻影KICK 空中↓↘→+K
- 雷神UPPER →↓↘+P
- 幻影BREAKER ↓↙←+P

完全燃燒ATTACK
- 擴散CROSS CUTTER ↓↘→↓↘→+P
- DOUBLE幻影KICK ↓↘→↓↘→+K
- 空中DOUBLE幻影KICK 空中↓↘→↓↘→+K
- SUPER雷神UPPER ↓↙←↓↙←+P

愛與友情之TWO PLATON
- LAST SYMPHONIZE 同時按P及K

連續技
- 輕K×2．強K．→+強K．SUPER雷神UPPER．J輕P．J輕K．幻影KICK

PACIFIC HIGH SCHOOL

ROY BROMWELL



特殊技
- STEP BODY BLOW →+重P
- ROY UPPER ↘+重P
- HEAD CRUSH ←+重P
- FOOT BRAID →+重K
- BACK KICK ←+重K
- 空中BACK KNUCKLE 空中→+重P
- REVERSE FOOT BRAID 空中→+重K

必殺技
- DYNAMITE STRAIGHT ↓↘→+P
- TWISTER UPPER →↓↘+P
- TOUCH DOWN WAVE ↓↙←+P
- AMERICAN STRAIGHT 空中↓↘→+P

完全燃燒ATTACK
- TRIPLE TWISTER ↓↘→↓↘→+P．P連打
- SUPER TOUCH DOWN ↓↙←↓↙←+P

愛與友情之TWO PLATON
- DOUBLE RISING TORNADO 同時按P及K

連續技
- 輕K×2．強P．→+強P．SUPER TOUCH DOWN

熱血 隼人

特殊技
- 指摘突 →+重P
- 教育竹刀 ←+重P
- 竹刀打上 ↘+重P
- 校庭三周KICK →+重K
- 本氣踵 ←+重K
- 扱竹刀 空中→+重P

必殺技
- 熱血竹刀 ↓↘→+P
- 空中熱血竹刀 空中↓↘→+P
- CROSS COUNTER ↓↙←+P
- 氣合KICK →↓↘+K
- 指導KICK ↓↙←+K

完全燃燒ATTACK
- 熱血腕立伏 ↓↘→↓↘→+P
- 熱血CROSS COUNTER ↓↙←↓↙←+P
- 熱血氣合KICK ↓↘→↓↘→+K

愛與友情之TWO PLATON
- 熱血氣合砲 同時按P及K

連續技
- 輕K×2．強K．←+強P．熱血氣合KICK



TIFFANY LORDS

特殊技
- SHOT UPPER →+輕P
- BODY STRAIGHT ↘+輕P
- SCISSORS PUNCH →+重P
- TURN UPPER ↘+重P
- 旋捲HOOK ↙+重P
- TIFFANY STRAIGHT ←+重P
- 萬歲KICK →+重K
- WONDER KICK ↘+重K
- HEEL落 ←+重K
- 打倒STRAIGHT 空中→+重P
- JUMP斜回蹴 空中→+重K



必殺技
- GROOVY KNUCKLE ↓↙←+P(可按著拳儲勁)
- BEAUTIFUL SPIN →↓↘+K
- EXCITING KICK ↓↙←+K
- 空中EXCITING KICK 空中↓↙←+K
- STAMP KICK 空中↓+K(於HIGH JUMP中能連續輸入三次)

完全燃燒ATTACK
- WONDERFUL KICK ↓↘→↓↘→+K
- #AIR BURST ↓↙←↓↙←+P．P連打
- *GROOVY SPECIAL ↓↘→↓↘→+P．P連打

愛與友情之TWO PLATON
- LOVE & PEACE 同時按P及K
- DIVE & PRESS(TIFFANY 2專用) 同時按P及K

連續技
- 輕K．輕P．→+強P．強P．↘強P．輕P×2．J強P

五輪高校

沢村 將馬

特殊技
- BATTING →+重P
- UPPER SWING ↘+重P
- HELMET割 ←+重P
- 雙龍KICK ←+重K
- 空中BATTING 空中→+重P
- 豪快LEAD ←+KK同按
- 豪快SLIDING 豪快LEAD中輕K
- 豪快KICK 豪快LEAD中重K

必殺技
- 超剛速球 ↓↘→+P
- EBI反HIGH JUMP剛速球 空中↓↘→+P
- 大回轉打法 →↓↘+P
- 殺人SLIDING ↓↘→+K
- 一本釣打法 →↘↓↙←+P

完全燃燒ATTACK
- 分身魔球 ↓↘→↓↘→+P
- HIGH JUMP分身魔球 空中↓↘→↓↘→+P
- HOME RUN打法 ↓↙←↓↙←+P
- 超殺人SLIDING ↓↘→↓↘→+K

愛與友情之TWO PLATON
- GROUND SLUM 同時按P及K

連續技
- 輕K×2．強P．↘+強P．J輕K．J輕P．J輕K．HIGH JUMP分身魔球

BOMAN DELGADO

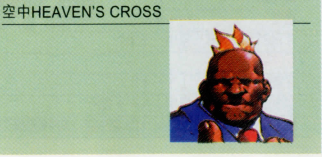
特殊技
- SHOT UPPER ↘+輕P
- BOMAN STRAIGHT →+重P
- BOMAN UPPER ↘+重P
- HEAD BREAKER ←+重P
- 天頂割 →+重K
- RONGESUTO KICK ↘+重K
- 空中STRAIGHT 空中→+重P

必殺技
- GOD UPPER ↓↘→+P
- GOD HOOK GOD UPPER中↓↘→+P
- GOD STRAIGHT GOD HOOK中↓↘→+P
- GOD RUSH →↓↘+P
- 單體GOD STRAIGHT →↘↓↙←+P
- GOD RARIATTO 空中↓↙←+P

完全燃燒ATTACK
- HEAVEN'S RUSH ↓↘→↓↘→+P
- HEAVEN'S CROSS ↓↙←↓↙←+P
- 空中HEAVEN'S CROSS 空中↓↙←↓↙←+P

愛與友情之TWO PLATON
- DOUBLE POWER BUSTER 同時按P及K

連續技
- 輕K×2．強P．↘+強P．J輕K．J輕P．J輕K．空中HEAVEN'S CROSS



外道高校

山田 榮二（EDGE）

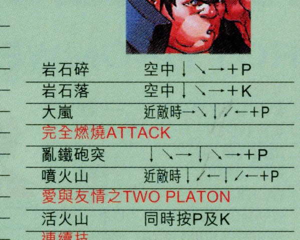
特殊技	
SLASH	→+重P
AIR SLASH	↘+重P
前轉踵落	→+重K
SPRING AIR KICK	↘+重K
回蹴	←+重K
空中踵落	空中→+重K
回蹴COMBO 1	←+重K · ←+重K · ←+重K · ←+重K
回蹴COMBO 2	←+重K · ←+重K · ←+重K · →+重K
回蹴COMBO 3	←+重K · ←+重K · →+重K · ←+重K
回蹴COMBO 4	←+重K · ←+重K · →+重K · →+重K

必殺技	
裏斬	↓↘→+P(能連續輸入三次)
空中裏斬	空中↓↘→+P
對空裏斬	↓↙←+P
罵倒	↓↘→+K
破壞	↓↙←+K
完全燃燒ATTACK	
血祭	↓↘→↓↘→+P
#AIR BURST	↓↙←↓↙←+P · P連打
#空中AIR BURST	空中KK同按 · K連打
*砂爆	空中↓↘→↓↘→+K
愛與友情之TWO PLATON	
血"獄	同時按P及K

風間 晶／ 真面目 晶（AKIRA）

特殊技	
開砲掌	→+重P
通天打	↘+重P
空轉蹴	→+重K
頭天蹴	空轉蹴中K
轉周腳	空轉蹴中↓+K
伸轉腳	空中→+重K
空轉蹴	→+重K
頭天蹴	空轉蹴中K
轉周腳	空轉蹴中↓+K
必殺技	
裏裡門(風間晶專用技)	↓↘→+P
骸裡門(真面目晶專用技)	↓↘→+P
旋舞蹴	↓↘→+輕K
旋舞蹴	↓↘→+重K(能連續輸入三次)
放舞	↓↙←+K
破天之構	↓↙←+P
龍牙裂斬	破天之構中輕P · 重P · 重K · 輕K · 輕K · 輕K
旋燕嵐舞	破天之構中重P · 輕P · 輕K · 重K
羅漢進擊	破天之構中輕K · 輕K · 輕K · 輕P · 重P · 重K
鳳翼天蹴	破天之構中重K · 輕K · 輕K · 輕K · 輕P · 重P
完全燃燒ATTACK	
氣功塊	↓↘→↓↘→+P
空中氣功塊	空中↓↘→↓↘→+P
破之連舞	↓↙←↓↙←+P
天之連舞	↓↙←↓↙←+K
愛與友情之TWO PLATON	
連擊連舞(風間晶專用技)	同時按P及K
協奏連擊蹴(真面目晶專用技)	同時按P及K
連續技	
輕K×2 · 強P · ↘+強P · 輕K×2 · J強P	

石動 岩



特殊技	
卓台返	↘+輕P
拳骨PUNCH	→+重P
岩UPPER	↘+重P
天頂割	←+重P
踏住四股	←or→+重K
岩DROP KICK	空中→+重K
必殺技	
鐵砲突	↓↘→+輕P(能連續輸入兩次)
鐵砲突	↓↘→+重P(能連續輸入三次)
荒波四股	↓↘→+K
岩碎	→↓↘+P
拍手破	↓↙←+P
岩石碎	空中↓↘→+P
岩石落	空中↓↘→+K
大嵐	近敵時→↘↓↙←+P
完全燃燒ATTACK	
亂鐵砲突	↓↘→↓↘→+P
噴火山	近敵時↓↙←↓↙←+P
愛與友情之TWO PLATON	
活火山	同時按P及K
連續技	
輕P×2 · 強K · 亂鐵砲突	

風間 醍醐

特殊技	
踏進STRAIGHT	→+重P
腦天突	←+重P
踏進UPPER	↘+重P
男蹴	→+重K
踵落	←+重K
必殺技	
無雙突	↓↘→+輕P
無雙突	↓↘→+重P(能連續輸入五次)
無雙蹴	↓↘→+K
背中語	↓↙←+P
氣功塊	空中↓↘→+P
完全燃燒ATTACK	
無雙正拳突	↓↘→↓↘→+P
男之背中	↓↙←↓↙←+P
硬氣功塊	空中↓↘→↓↘→+P
愛與友情之TWO PLATON	
男之中之男	同時按P及K
連續技	
輕P×2 · 強P · ←+強P · 無雙突	



JUSTICE學園

島津 英雄

特殊技	
島津流HOOK	→+重P
島津流UPPER	↘+重P
鎖骨割	←+重P
踵落	←+重K
打倒STRAIGHT	空中→+重P
必殺技	
正波拳	↓↘→+P
空中正波拳	空中↓↘→+輕P
空中正波拳	空中↓↘→+重P(能於HIGH JUMP中能連續輸入三次)
對空正波拳	↓↙←+P
實直拳	→↓↘+P
真圓腳	↓↙←+K
雷銳蹴	空中↓↘→or↓↙←+K(能於HIGH JUMP中連續輸入三次)
完全燃燒ATTACK	
島津流真實直拳	↓↘→↓↘→+P
島津流正波拳	↓↙←↓↙←+P
愛與友情之TWO PLATON	
島津流真正波拳	同時按P及K
連續技	
輕P×2 · 強P · →+強P · 島津流真實直拳	

無月 響子

特殊技	
揮子PUNCH	→+重P
REVERSE KICK	→+重K
AIR開腳KICK	↘+重K
回轉踵落	←+重K
跳回轉踵落	空中→+重K
片翼之構	↓↘→+K
伸身	←+KK同按
必殺技	
觸診	↓↘→+P
觸診 · 摑KICK	↓↘→+P · K連打
出席確認	↓↙←+P
回診	↓↙←+K
昇天切開	→↓↘+輕K
昇天切開	→↓↘+重K×2
腳氣檢查	片翼之構中輕P
脈拍檢查	片翼之構中重P
體重檢查	片翼之構中輕K · 輕K · 輕K
座高檢查	片翼之構中重K · 重K · 重K
胸圍檢查	片翼之構中輕K · 輕K · 重K
身長檢查	片翼之構中重K · 重K · 輕K
空中回診	空中↓↙←+K
完全燃燒ATTACK	
天獄之階段	↓↘→↓↘→+K
死之介護	↓↘→↓↘→+P
愛與友情之TWO PLATON	
究極之矯正術	同時按P及K
究極之愛之波動(響子2專用)	同時按P及K
連續技	
輕K×2 · 強P · →+強P · 天獄之階段	

忌野 雷藏

特殊技	
獸裂襲	→+重P
獸仰裂	↘+重P
獸覆裂	←+重P
獸襲擊	→+重K
猛突	空中→+重P
雙獸蹴	空中→+重K
必殺技	
夜叉車 · 橫突進	↓↘→+P(能連續輸入兩次)
夜叉車 · 斜上突進	↓↘→+輕K(能連續輸入兩次)
夜叉車 · 真上突進	↓↘→+重K(能連續輸入兩次)
空中夜叉車 · 橫突進	空中↓↘→+輕P(能連續輸入兩次)
空中夜叉車 · 斜上突進	空中↓↘→+重P(能連續輸入兩次)
空中夜叉車 · 斜下突進	↓↘→+輕K(能連續輸入兩次)
空中夜叉車 · 真下突進	↓↘→+重K(能連續輸入兩次)
狂獸裂破	→↓↘+P
六腑突	↓↙←+P
石碎牙	近敵時→↘↓↙←+K
完全燃燒ATTACK	
忌野流狂獸裂破	↓↘→↓↘→+P
忌野流六腑突	↓↙←↓↙←+P(可按着掣儲勁)
愛與友情之TWO PLATON	
人間大砲	同時按P及K
連續技	
輕K×2 · 強P · 忌野流狂獸裂破	

忌野 雹

特殊技	
影斬	→+輕P
裁斬	→+重P
魔招斬	↘+重P
割斬	←+重P
螺旋蹴	→+重K
魔誘蹴	↘+重K
巡獄蹴	←+重K
獄落斬	空中→+重P
必殺技	
一文字斬	↓↘→+P
十文字斬	一文字斬中P
居合斬	↓↙←+P
櫻龍斬	→↓↘+P
幻影蹴	↓↙←+K
空中幻影蹴	空中↓↙←+K
天雷斬	空中↓↘→+P
完全燃燒ATTACK	
暗黑幻影蹴	↓↙←↓↙←+K
暗黑幻影斬	↓↘→↓↘→+K
愛與友情之TWO PLATON	
殘酷斬	同時按P及K
連續技	
輕K×2 · 強P · →+強P · ↘+強P · J強K · 幻影蹴	

玉川南高校

春日野 櫻（SAKURA）

特殊技	
SHOT UPPER	→+重P
鐘擺UPPER	↘+重P
鎖骨割	←+重P
一文字蹴	→+重K
顎撥蹴	↘+重K
FLOWER KICK	←+重K
櫻落	空中→+重P
空中回蹴	空中→+重K
必殺技	
波動拳	↓↘→+P(可按着掣儲勁)
天仰波動拳	↓↙←+P
蒼空波動拳	空中↓↘→+P
盛櫻拳	→↓↘+P
春風腳	↓↙←+K
空中春風腳	空中↓↙←+K
完全燃燒ATTACK	
真空天仰波動拳	↓↙←↓↙←+P
亂櫻	↓↘→↓↘→+K
真空波動拳	↓↘→↓↘→+P
空中真空波動拳	空中↓↘→↓↘→+P
春一番	↓↙←↓↙←+K
愛與友情之TWO PLATON	
春獄殺	同時按P及K
連續技	
輕K×2 · 強K · ↘+強P · J輕K×2 · 空中真空波動拳	

流

特殊技	
BUTTERFLY腳	↓+重K
背泳	→+P
必殺技	
人工呼吸	↓↙←+P
背泳腳 ↓↘→+K	
跳水	↓↘→+P
空中跳水	空中↓↘→+P
完全燃燒ATTACK	
超BUTTERFLY腳	↓↘→↓↘→+K
個人MEDLEY	→↓↙←↓↙←+P
空中個人MEDLEY	空中↓↙←↓↙←+P
愛與友情之TWO PLATON	
SYNCHRONIZE ATTACK	同時按P及K



RAN

必殺技	
FLASH攻擊	↓↘→+P
空中FLASH攻擊	空中↓↘→+P
號外！	↓↙←+P
空中號外！	空中↓↙←+P
完全燃燒ATTACK	
SUPER FLASH攻擊	↓↘→↓↘→+P
空中S FLASH攻擊	空中↓↘→↓↘→+P
突擊INTERVIEW	↓↙←↓↙←+P
愛與友情之TWO PLATON	
邀請SCOOP	同時按P及K



Text By 神皇

PS	製造商：XING ENTERTAINMENT
	售價：358港元　發售日：發售中
	容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
	RPG/1P/MEM/行貨

MYSTIC DRAGOONS

遊戲性重於畫面的RPG



前言

現今的RPG遊戲大多只追求華麗的畫面，往往忽略了其中的遊戲性，而這遊戲卻反樸歸真，以只屬於超任時代的畫面來製作，用更多的時間和精神專注於遊戲的戰略性和可玩性，務求提醒大家真正的遊戲應該是何等的模樣，實在值得其它遊戲開發商作為借鏡。



種類繁多的戰鬥系統

武器與魔法的屬性

武器分為斬、刺和叩，而魔法則有火、水、冰、木、土、金和雷，合共十種不同的屬性。一般的RPG遊戲，與敵人發生戰鬥是無可避免的事情，但若遇上一些強橫的對手時便會展開一番死鬥，分分鐘兩敗俱傷Double K.O.。而在這遊戲中所有敵人都設有特定的弱點，只要玩者能夠作出針對性的攻擊便可以輕易地收拾敵人，因為這種攻擊比普通攻擊的傷害高出很多，所以玩者應該努力發掘敵人的弱點。

武器的攻擊屬性

劍	斬
槍	刺+斬
弓	刺
鎚	叩
斧	斬+叩
拳	刺+叩



■若打中敵人的弱點時會以「NICE」表示

連攜攻擊

當玩者使用不同的角色攻擊同一個敵人時，便有機會使出連攜攻擊。在遊戲內每名敵人也設有特定懼怕的攻擊屬性組合，只要玩者使用該組合便能使出連攜攻擊，除了可對敵人造成更大的傷害外，還可在擊倒敵人後得到更強力的武器、珍貴的道具或加工用的素材。素材的主要用途是提昇武器或防具的能力，玩者只要到鍛冶屋使用特定的素材和裝備組合便可進行加工，至於使用它們的最好時期便是在冒險的末段旅程。



■使出連攜攻擊時會出現「GOOD」

魔法修得

在冒險的過程裏，玩者只要拜訪住在每條村落裏的妖精，和祂們談話後所有隊員便都能學得魔法，而從每一種妖精處只能學懂一種魔法。使用魔法是會消耗MP值的，而所有魔法都有等級之分，它會隨着角色使用次數的增加而提昇等級。





必殺技之修得

在遊戲開始時，玩者只能使用一般的攻擊，當玩者在戰鬥中使用武器攻擊達到一定的次數時便能學到必殺技。每種武器所學得的必殺技也不相同，玩者可隨自己的喜好為角色裝備不同的武器，使他們學到各具風格的必殺技。

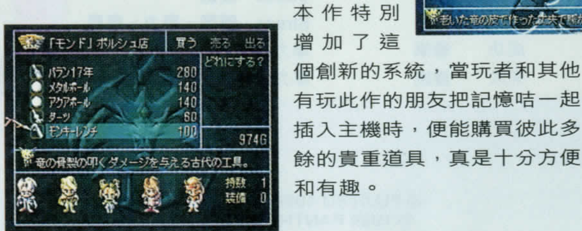




能交換道具的新系統

在遊戲中出現的道具數目超過三百種以上，除了可以在商店購買和戰鬥中取得外，要集齊它們真的不易，特別是一些貴重的道具或裝備等，若擁有它們便可以對遊戲構成很大的幫助。因此，本作特別增加了這個創新的系統，當玩者和其他有玩此作的朋友把記憶咭一起插入主機時，便能購買彼此多餘的貴重道具，真是十分方便和有趣。





By: ABO

TWINS STORY

ツインズストーリー きみにつたえたくて…

はじめから
つづきから
オプション

望能傳達給您的學生物語



富士通的電腦遊戲《Twins Story》自發售以來博得好評，今年春季曾獲第三波移植中文版，令當日買不到日文版的朋友可以用更低廉的價格購買中文版。現在PlayStation版《Twins Story》終於推出，對沒有電腦的朋友來說可謂一大喜訊。

由邂逅編織而成的物語

玩者飾演一對孖生兄妹中的兄長，而故事就由兩兄妹入讀楠原學園開始。楠原學園是一所名門學校，對男女交往有相當嚴格的管制，校舍亦有分男子部和女子部，男女生間不易互相認識。不過對主角而言，因為有一位很可愛的妹妹為哥哥穿針引線，提供女生們的情報，所以識女仔也不見得困難。

遊戲的基本流程由主角決定星期一至星期六的Schedule開始，平日若發生Event的話，Schedule會暫時中斷，但當去到休日（星期日、祝日創立、紀念日）、暑假（7／22~8／31）、寒假（12／24~1／7）期間，Schedule將不能實行，取而代之是讓Event發生，或是上街找女生。

自動編成日程的選項

勉強をがんばる：以予習、復習、補習為中心的日程
体をきたえる：以運動、踢足球為中心的日程
見た目で勝負：以打扮、Fashion為中心的日程
真面目に生きる：以值日、歸宅為中心的日程
にじみ出る教養：以圖書館、讀書為中心的日程
ストレスをためない：以偷懶、卡拉OK為中心的日程
体調に気をつける：以午睡、休暇為中心的日程

移動場所

公園—露天小販、綠蔭大道、樹蔭
大街—神社、圖書館、車站前、花店
商店街—服裝店、遊戲機中心、漢堡飽店、書店和CD店

指令和參數的關係

指令	成否	上升參數	下降參數
予習復習．	成功	學力．教養	體調
塾	失敗	學力	體調．運動
運動．	成功	運動．Style	體調
サッカー	失敗	運動	體調．Style
身だしなみ．	成功	Style．態度	體調
ファッション	失敗	Style	體調．教養
当番．	成功	態度．學力	體調
直帰	失敗	態度	體調．教養
図書館．	成功	教養	體調
讀書	失敗	教養	體調．態度．運動
さぼり．	成功	－	Stress．體調
カラオケ	失敗	－	Stress．體調．學力．運動
居眠り．	成功	體調	學力．運動．態度
息抜き	失敗	體調	學力．運動．態度……

The Pretty Girls

飯野成美（CV：野上ゆかな）…主角之孖生妹，一直為哥哥的戀愛運操心



柿沼沙姫（CV：松本梨香）…主角的青梅竹馬朋友，假日會打理花店的生意



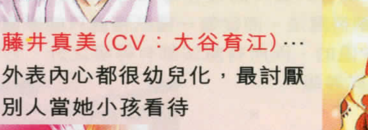
青梅理奈（CV：こおろぎさとみ）…在男生面前會十分緊張，志願當一名保母

櫻田泉（CV：頓宮恭子）…開朗活潑，酷愛運動

大山紗彌佳（CV：木村亞希子）…對格鬥技很有研究的Mania，內心善良



菖蒲川瑞穗（CV：菅原祥子）…陸上部短跑皇牌，心中只有訓練



藤井真美（CV：大谷育江）…外表內心都很幼兒化，最討厭別人當她小孩看待

菊岡雪乃（CV：田口宏子）…每日都被家人迫去學這學那，自己卻無心向學



菊岡華乃（CV：矢島晶子）…雪乃之姐。為妹妹寧願犧牲自己，愛到圖書館鑽。

ADELAIDE O DEAPRING（CV：ビアンカアレン）…出身於意大利的貴族家庭，享受留學楠原學園的生活。

鹿野紅葉（CV：西原久美子）…成積是學年之冠，尤以理科為之得意。很介意自己的外表，憧憬於桐山老師那成熟的女性類型。

TEXT BY神皇

PACAPACA PASSION

PS	
製造商：PRODUCE	
售價：358港元	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
ETC/1～2P/MEM/行貨	

考你反射神經的音樂遊戲

前言

因玩法創新而在街機中大受歡迎的對戰式音樂遊戲，現在終於移植到PS上，以後大家便不用到遊戲機中心入錢玩了，可謂此作擁躉的一大喜訊。在PS版中，除加入了多首原創的歌曲外，並增加了ORINGINAL和TRAINING模式，令到遊戲的內容更加豐富，各位喜歡此作的朋友又豈能錯過呢！





■角色的造型很可愛

遊戲的系統

這是一隻以四種顏色掣（黃、紅、藍和綠）來操作的對戰式音樂遊戲，在畫面的左右兩邊各有一行用作顯示顏色棒的圖表，左邊代表玩者而右邊則代表對手。當音樂開始後會有一條白色的指示棒由上至下移動，到達底部時便會再次由上方開始移動，直至歌曲完結時才會停止。而在每首歌曲中指示棒也有固定的移動速度，當指示棒和顏色棒重疊時便按該顏色的掣。遊戲會根據玩者按掣時的準確程度而給予四個評分，分別是MISS、NICE、GOOD和PERFECT四種。MISS表示玩者按錯其他顏色的按鈕或是按掣的時間不正確，這時候角色腳下便會增加顏色棒，當顏色棒堆積到某個數量時便會GAME OVER，而在得到GOOD或PERFECT的時候，圖表中的顏色棒會向右方移動，至於角色腳下的顏色棒亦會消去。當音樂完結時便會比較雙方腳下的顏色棒數量，少的一方為之勝出，另外亦會計算取得PERFECT的數量，取得愈多便可以在對手腳下增加更多的顏色棒，所以大家必需努力地爭取PERFECT才可擊倒對手。



■有多種遊戲模式供玩者選擇



■要看圖表的顯示按掣



■原來比對手「矮」才是勝利者



■PERFECT能增加對手的顏色棒

多種變化的歌曲

進入遊戲後，玩者可以從PRACTICE、STANDARD和SPECIAL三個模式中選擇其一來玩，之後便可以從四位角色中選擇一個使用。每一名角色分別代表不同的難度（共分初級、中級和上級），而他們會使用不同的樂器來演奏歌曲，因此就算是同一首歌曲若使用不同的角色來玩的話也會有不同的版本。在遊戲中能夠使用鋼琴、結他、鼓和電子琴等多種不同的樂器，絕對能夠滿足各位音樂發燒友！



■有三種比賽模式

兩個按鈕也不易玩

為了照顧初次接觸這遊戲的朋友，除了像街機一樣可以選擇使用四個按鈕之外，遊戲裏還設有一個只使用兩個按鈕的初學者模式，在比賽時玩者只需使用紅色和藍色按鈕來演奏音樂，大家可能覺得這模式會很容易玩，但是當各位玩完後便會知道，雖然只按兩個顏色掣，但其組合出來的變化也非常之多，絕對不可掉以輕心。



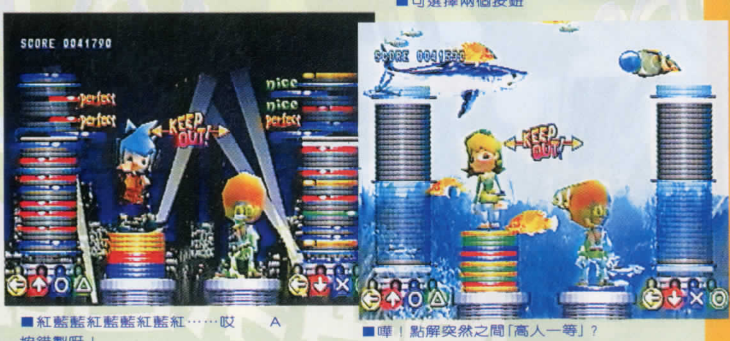
■可選擇兩個按鈕



■每位角色會使用不同的樂器



■遊戲中的歌曲相當悅耳



■紅藍藍紅藍藍紅藍紅……哎按錯掣呀！

■嘩！點解突然之間「高人一等」？

TEXT BY機動戰士MS

SUNRISE英雄譚



製造商：SUNRISE INTERACTIVE
發售日：預定99年12月發售
售價：未定　容量：GD-ROM
RPG　MEM



不一般的機械人遊戲

在102期中，天下一之無責任男已為大家介紹過新機體和三個大陸，但不要以為就只有那些機體而已，根據最新消息，還會有更多新的機體出現在此遊戲，究竟有沒有你心目中的機體呢？

又有新機體

WING GUNDAM ZERO

來自《新機動戰記GUNDAM W》OVA版的機體，由5位科學家設計而成的GUNDAM，其攻擊力和基本性能是其他同系列的機體之上，而且也擁有進入大氣層能力，不知會不會在遊戲中使用呢？

重武裝高達改

雙手持着兩支連裝機關砲的重武裝高達改，同樣是來自《新機動戰記GUNDAM W》OVA版的機體，雖然其能力不及於WING GUNDAM ZERO，但是其體內裝有無數的武器，擁有「移動彈藥庫」之稱的GUNDAM。



又有新大陸

在102期曾為大家簡單介紹過古蘭狄亞、狄拉和艾斯拉基斯大陸，不過故事的重點盡在這個謎之奧斯特拉大陸裏，因為它的外貌與動畫《巨神哥古》內的奧斯特拉島非常相似，究竟這兒會隱藏了甚麼秘密呢？



戰鬥畫面公開

相信會有很多人問，既然這是一隻RPG類型的遊戲，其戰鬥究竟會怎樣呢？以現時為止，雖然沒有很詳盡的資料說明遊戲的戰鬥方式，但是卻公開了數張戰鬥時所使用的畫面，從圖片中可看出，戰鬥是應以超美麗的CG進行，







◆重武裝高達改戰鬥時的英姿

遊戲基本流程

天空地圖模式

在SUNRISE星內移動的戰艦會先在雲海上航行，由於各大陸的距離相當之遙遠，有數十萬公里之多，所以不得不先在雲海移動，當移動至大陸上空時，就會收到指示並轉到「大陸地圖模式」去。



大陸地圖模式



進入這個模式後，基本的操作與「天空地圖模式」無異，這時玩家可看見只周的環境，如森林、山、河流及城市等等的地方，而當接近城市的時候，畫面更會顯示出該城市的名稱。

維修模式

當戰艦駐入港口時，就可在這兒進行維修工程，除了一般的維修外，更可以利用在戰鬥時拾到敵機體殘骸來作販賣，從而取得金錢，這樣就可以在買戰鬥用的武器，從而加強戰力，玩法非常有趣。

下降模式

進入市街後畫面便會以AVG形式來進行遊戲，這模式中有很多不同的街道，任由玩者四周移動，途中會遇上亞寶等遊戲角色，從而取得重要和新的情報，若是能達到特定的條件，就有可能發生特殊事件以及令角色們成為同伴。



TEXT BY 神皇



鬼佬版的瑪利奧賽車

PS	
發售日	發售中
容量	CD-ROM
記憶	1 BLOCK

RAC/1～4P/MEM/對應Dual Shock

操作方法

×	加速
□	減速
△	視點變更
○	倒後鏡
L1	向左閃避
R1	向右閃避
L2	使用道具
R2	使用TURBO

自從任天堂開發了《瑪利奧賽車》大受玩家歡迎後，很多廠商也爭相仿效的推出這類型遊戲，望能分得一杯羹，而這遊戲也是其中之一。不過它使用的多邊形尚算細緻，畫面的色彩也十分鮮艷，閒時拿來玩都算是不錯的選擇。



模式介紹



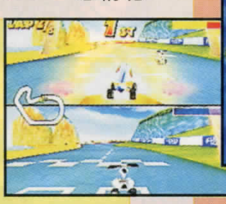
TOURNAMENT

這遊戲裏共有九位角色可供玩者使用，他們各有不同的特性，而因應體積可分為四類：VERY HEAVY、HEAVY、MEDIUM和LIGHT，玩者可隨自己的喜好選擇。進入這模式後玩者可以從三個LEAGUE中任擇其一，將會和五位由電腦操控的角色在四條賽道中進行比賽，而在每次比賽後都會以排名來決定得分，最後以總分來決勝負。



MULTIPLAY

這個模式的特點，是可以讓四名玩者同時作賽，至於畫面會分割為上下左右四個方格表示，而遊戲中的道具亦和TOURNAMENT時一樣，用來妨礙對手和增加自己速度，令到比賽中產生攻防戰。若是一家大細一起比賽，必定能夠增加遊戲的樂趣和彼此的感情呢。





TIME ATTACK

玩者可以利用在這裏的練習，令到自己的技術提高和縮短每條賽道的行走紀錄，但玩者只可以在TOURNAMENT MODE裏已完成的賽道中練習。



致勝的關鍵——道具

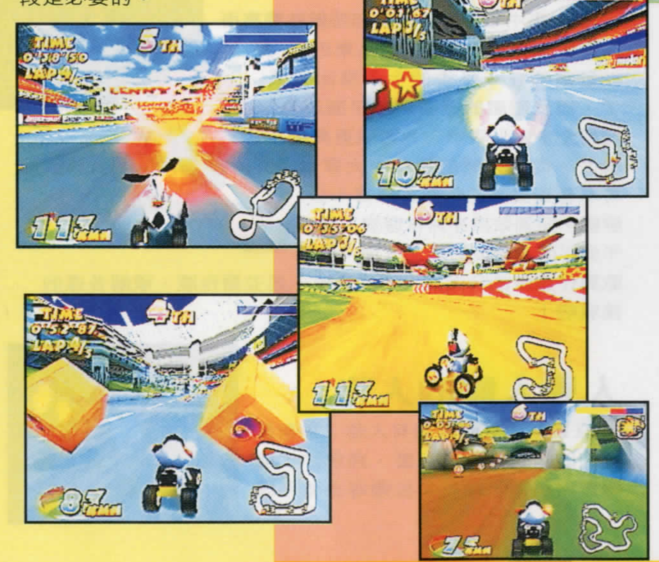
除了高速行走外，計劃怎樣令對手失手才是更重要的一環，因為在這遊戲中玩者是可以向敵人進行攻擊的，至於攻擊是必需在取得道具後方能使用。在比賽途中會出現很多印有「？」的四方箱，玩者只需接觸到它們，角色就會取得不同的道具。遊戲中共有多種不同用途的道具可使用，例如追蹤彈、激光砲、令車輛失去平衡的滑油、令自己的車子隱形和令TURBO棒能源全滿等，而玩者每次只能持有一種道具，所以若遇到適當的機會時便應毫不猶豫地使用。由於道具的重要性十分高，所以大家在賽道中一定要盡量取得更多的道具，為了取得第一名於比賽進行時使用小手段是必要的。

TURBO BAR

在畫面右上方是有一條TURBO BAR的，當TURBO BAR內顯示有能源時便能夠使用TURBO了。至於增加能源的方法其實很簡單，在比賽途中除了有道具箱外，還有印着閃電符號的標誌，那些便是能增加TURBO能源的道具了，每取得一塊只會增加大約十份之一的能源，若要令TURBO BAR全滿的話便必需在賽道中努力取得更多的閃電標誌。







撰文者：山寺良牙

瑪魯王國公仔公主2～Little Princess～

PS
製造商：日本一Software　售價：未定
發售日：予定99年發售
容量：CD-ROM　記憶：未定
MEM／RPG

以人物有趣而聞名的角色扮演遊戲——《瑪魯王國公仔公主》，即將會於今年內推出其續集《瑪魯王國公仔公主2～Little Princess～》，現正簡介一下。

雖說是續集，但廠方不會將整個系統完全地照抄過去，作出了不少改動，務求令玩者有種新的感覺，現在將這些新更變點簡單刊出。

首先在故事方面，前作有很多玩者投訴很快玩完，於是今作便作大幅度強化，整個遊戲共有9章，相信也要一段時間才能完成遊戲。

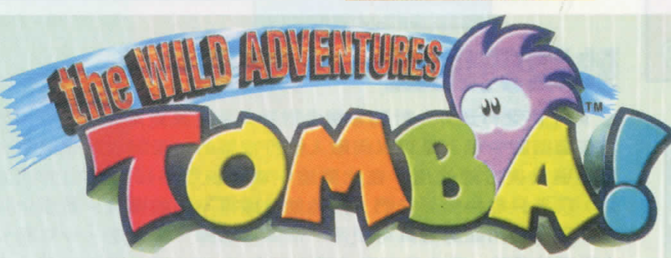
另外在人物方面，亦會承繼本系列的傳統「人物可愛」，除了今作有不少新人物出場外，連前作的人物在今次也有出場的份兒。





此外《瑪魯王國公仔公主》遊戲系列的其中一個特色，就是有「歌劇事件」的發生，不過前作方面這類事件不多，而到了今作，這類事件將會大幅增加至15個以上，而且大多會於正章故事中發生，究竟今次會出現甚麼有趣的舞蹈呢？

故事基本上會是前作的續編，是十二年後的故事，今作的主角是一名叫古露露（くるる）的女孩，是上集可莉多（こるねっと）與王子所生的女兒，今次主要是提到古露露為是實現她的夢想，是要到世界到處冒險，並且找尋她夢想的王子。







最後要提到的，就是今作在戰鬥方面會作出大改良，前作的戰鬥系統是使用SLG模式的，而今作則變回RPG風，是從旁看過去的方式；在前作時同伴基本是不會攻擊的，但今作同伴也會出戰來攻擊敵人；還有今作有個新的系統叫「公仔召喚系統」，用法類似召喚獸或魔法的一類，不過出來的將會是造形可愛的「公仔」，而且從有關資料得知，這些召喚公仔亦會升級的。

the WILD ADVENTURES TOMBA!

PS
製造商：WHOOPEE CAMP
售價：5800日圓　發售日：99年秋季預定
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT/1P/MEM/對應Dual Shock

TEXT BY神皇

現代版的泰山又再次出動了

前言

在上集中憑着內容精彩和遊戲性豐富而大受歡迎的動作遊戲《我是東巴》，終於都宣佈在一年後的今天推出續集了，而且遊戲的畫面更由平面改為使用全多邊形表示，令遊戲更具挑戰性。從已公開的圖片中大家也可以看到畫面的色彩表現得十分鮮艷，貼圖效果亦非常理想，幾乎與平面遊戲沒有多大分別。喜歡動作遊戲的玩者們，請和東巴一起並肩作戰，破解各樣的挑戰吧！

人見人愛的人物

在遊戲內登場的所有人物、甚至是敵人的樣貌也十分可愛，角色除了能夠做出跳躍、攀爬和投擲等多種不同的動作外，更可以利用各式各樣的物件作為交通工具，令遊戲的玩法千變萬化。



EVENT 事件

在遊戲的過程中會遇到很多需要幫助的動物，玩者必需將牠們的問題解決才可繼續前進。另外，為了報答玩者的仗義相助，牠們往往會提供一些重要的情報或道具，有很多時候這些東西都是過關的必需品，因此當玩者遇上有困難的動物時一定要盡力地幫助牠們啊！

戰鬥

一隻動作遊戲又豈會沒有敵人呢？當遇見他們時，玩者應該好好地利用版面中的物品和地形戰鬥，令自己可以輕鬆的擊倒他們。在遊戲內有多種不同的武器可供玩者使用，每一種也有各自的攻擊效果，玩者要因應不同的情況而小心選擇。



TEXT BY神皇

SUPERMAN
久違的超人又出動了！



家喻戶曉的「超人」闊別電影銀幕已經有十多年了，今天他轉移了戰鬥場地來到家用遊戲機上，各位Fans們快快和他一起並肩作戰，把世上的壞蛋繩之以法吧！

操作方法

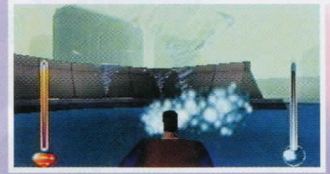
ANALOG桿	角色移動
A 掣	拳／拋擲
B 掣	加速／拾起
Z 掣	起飛／降落
R 掣	減速
C ↑	冷凍氣體
C ←	熱能射線
C →	激光射線
C ↓	防禦

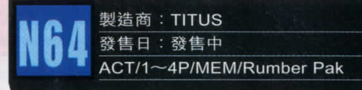
遊戲方式

本遊戲在每一版裏設置了很多個關卡，玩者需要在限定時間內完成該版的目的才能到達下一版，而每關的過關要求也不相同，有些要玩者到達指定的地方，有些則要破壞某些物件。在每關開始時畫面上也會出現一段有關過關條件文字，玩者一定要留意內容才能順利過關。









N64 製造商：TITUS
發售日：發售中
ACT/1～4P/MEM/Rumber Pak

版面簡介

第一版

玩者要順序地穿過在空中的綠色圓形座標，若MISS超過三個或不能在限定時間內穿越所有座標，便需重新開始遊戲。之後分別要阻止兩架車輛的前進，以保護路上行人的安全，接着便要護送一輛警車安全地抵達警署，然後要擊倒四名黑衣敵人，跟着飛到一個湖的旁邊，以冷凍氣體毀滅三個龍捲風拯救三位女性，最後飛到河流的底部便能進入下一版。

第二版

這版是設置在一棟大廈中，一開始便碰上會放出子彈的機器，若直接攻擊它會爆炸炸傷玩者，應拾起並擲走它們。取得電腦卡後並放進電腦內，便能開啟之前關閉了的門，接着會遇上這版的首領Mala，這時知道她在大廈內放置了計時炸彈，需要密碼才能解除。然後玩者遇到會飛行的機器人，在水底取得另一張電腦卡便能開啟該房的所有門，救出被困的朋友就能取得密碼，而在回程時再與Mala碰上便會戰鬥，戰勝後將電腦卡放進電腦便能過版。







TEXT BY神皇

LODE RUNNER 3-D
立體化的經典電腦名作

PS 製造商：INFOGRAMES
發售日：發售中
ETC/1P/MEM/Rumber Pak

若大家像筆者一樣已年過雙十，而又於讀書時代有玩電腦的話，相信對於這隻遊戲不會感到陌生，它的知名度就像任天堂的「瑪利奧」和世嘉的「超音鼠」一樣，是極受歡迎的智力過關遊戲。十多年後它終於再以立體化的面貌出現在大家眼前，且看它又能否再次掀起熱潮。



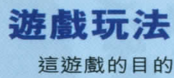
操作方法

ANALOG桿	角色移動
A 掣	用作啟動升降機或轉送門
B 掣	放炸彈
Z 掣	用激光砲掘地
R 掣	視點轉換

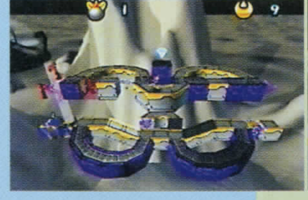
要注意的地方

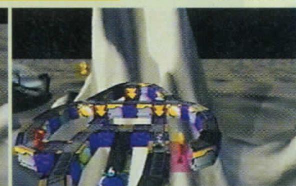
在每關開始前，若玩者不移動角色敵人是不會移動的，因此應好好利用這段時間小心觀察四周的地形、敵人和金幣的位置，計劃好要應付的事項後才移動，這樣便能更輕鬆過關。另外，當玩者破壞了磚塊經過一定的時間後，它便會自動修補出新的一塊，若這時候玩者跌落那兒便會被逼死。最後玩者必需留意敵人是會將金幣帶在身上的，此時便需掘地引他掉下去，這就能拿取他身上的金幣。

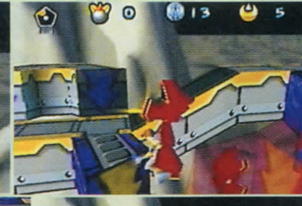
遊戲玩法



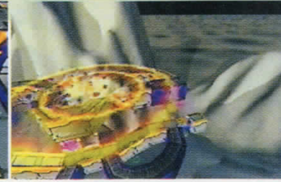
這遊戲的目的其實非常簡單，玩者只需取得版面裏的所有金幣，再將它們順利帶去轉送門便能過關。至於玩者能夠使用的武器分別有激光砲和炸彈，激光砲的射程只能破壞前一格的地上磚塊，由於它有很大的後座力，因此使用後便會令角色後退一步，所以當使用激光砲時，玩者要經常留意角色身處的位置和周遭的環境，並要計算後退時會身處的位置，以免不小心跌落在敵人的地方。至於炸彈的用途則比激光砲廣泛，它的射程是上下左右各一格，破壞力亦很強，站得太近連自己都會炸死，但不是每一關也能使用。玩者若發現該關中有炸彈出現，只要拾起它便能使用，但只限於在該關並不能將它儲起帶到下一關去。











第2次·第3次超級機械人大戰
完全攻略本

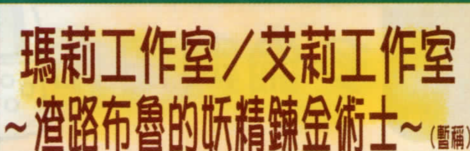


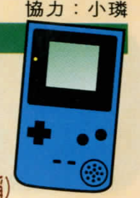
唔想咁樣，就一定要買我哋《遊戲誌》喺7月中推出嘅《第2次超級機械人大戰》同埋《第3次超級機械人大戰》攻略本，一書兩GAME，落足資料，齊哂地圖，講攻略，梗係我哋先至係「至尊」啦！《第2次超級機械人大戰》·《第3次超級機械人大戰》完全攻略本，《遊戲誌》編輯部誠意製作，敬請密切留意發售日期！

TEXT：AMI
協力：小璘

最近各種手提機也推出了不少適合女孩子玩的遊戲，真好呢！以前玩機也經常被同學笑我像個男仔，現在相信也不會被人認為玩機是男孩子的專利了。嘻，所以小女子很多時也會跟GP玲奈一起玩對戰，不用和那些男編輯玩（我常常也贏不過他們的！）。這次我就介紹多一點這類型的遊戲，希望各位女讀者會喜歡啦！

GB／RPG
發售商：IMAGINEER
發售日：預定秋季發售
售價：未定
期待度：☆☆☆☆☆
© GUST CO., LTD/1997/1999/
ILLUSTRATION：櫻瀬琥姬
© 1999 IMAGINEER. CO., LTD
© GUST CO., LTD/1998/1999/
ILLUSTRATION：山形伊佐衛門
© 1999 IMAGINEER. CO., LTD





瑪莉工作室／艾莉工作室～渣路布魯的妖精鍊金術士～(暫稱)



以為了做到一流的鍊金術士而調製各種道具作故事的《瑪莉工作室》及《艾莉工作室》，現在將會於GB內登場，可是今次的主角則會是在遊戲中只是負責幫助瑪莉和艾莉的妖精。玩者在此作中仍舊是瑪莉或艾莉，她們除了跟以前一樣調製道具外，更會負責養育妖精，不知各位會把妖精養育成什麼性格呢？

是妖精依賴你，還是你依賴妖精呢？

《瑪莉》和《艾莉》玩法基本上所PlayStation或SS版的沒多大分別，也是通過收集材料來製成道具，不過今作新增加了妖精育成的部份。在遊戲開始時，瑪莉和艾莉將會有一隻妖精替她們收集調製道具的材料，牠可能會在途中遇到怪物，所以瑪莉她們要教牠戰鬥和逃走的方法啊！另外，從狀況表中可看到妖精有HP值而瑪莉她們就沒有，不知這是否意味着她們在此作中不會離開城鎮，只用專心的留在工作室調製道具呢？





利用通訊來交換圖片吧！

這2個遊戲也有其不同之處，就是在《瑪莉》版的妖精是男的《艾莉》版則是女的，而當中她們所發生的特別事件也各有不同；由於2者也有不同的圖片，所以各位可以利用通訊來交換圖片甚至道具也行呢！







■瑪莉、艾莉和可愛的妖精們

GB／PZG
發售商：IMAGINEER
發售日：預定7月17日發售
售價：3980日圓
期待度：☆☆☆1/2
© 1992 NINTENDO © 1999 NINTENDO/IMAGINEER
© 1976,1999 SANRIO CO,. LTD.

HELLO KITTY的玻璃珠工作室

《HELLO KITTY》推出真多商品哩，前幾天才換了一對她的毛公仔回家，最近又發覺她推出了今次要介紹的遊戲，我想我在這個暑假可以天天也有她陪伴左右了！此作是一個PUZZLE遊戲，這隻可愛的小貓將會利用不同形狀的玻璃珠，串成美麗的首飾送她的爸爸、媽媽和朋友們。（不知有沒有她男朋友DENEL的份兒呢？）

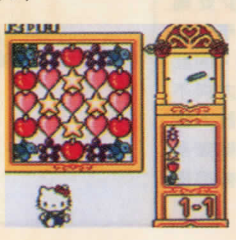


跟 KITTY 一起造首飾

遊戲的方法很簡單，玩者在每版中也要用玻璃珠串成一條指定款式的飾物，若將相同的玻璃珠排成5個便可得1分，得到5分的話，就可換得一粒製成飾物所需的玻璃珠，當儲齊指定款式的玻璃珠便成功做好飾物，同時亦算是過版。而在完成後玩者便會得到圖片，到時可以利用POCKET PRINTER印很多KITTY的貼紙了！







ACT
發售商：CAPCOM
發售日：7月15日
售價：5800日圓
期待度：☆☆☆☆

多倫與哥布



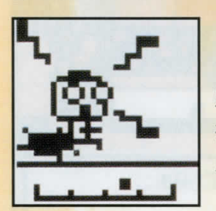
大受歡迎的《洛克人DASH》系列，它的新作《多倫與哥布》將能夠對應PocketStation，玩者可使用主角多倫的部下哥布來玩4個有趣而簡單的MINI GAME，成功過版的話便可得分，當取得30分就能增加哥布的攻擊力、精明度或速度其中一項。這些MINI GAME分別是「鬥快吃咖哩」、「哥布合唱團」、「地獄式訓練」和「人間大砲」。



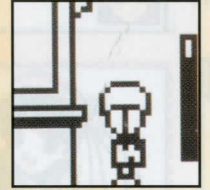
「鬥快吃咖哩」：哥布要在限定的時間內，盡快把咖哩吃完便算勝利，但是可能有些會是勁辣的咖哩，所以它要喝水來解辣，不過當然是會浪費一些時間啦！



「哥布合唱團」：這是一個分辨音樂的遊戲，玩者首先會聽到一段由DO、RE、ME、FA和SO所組成的音樂，聽完之後就要憑記憶編回那段音樂出來。答中四段音樂便是勝利，相反若編錯的話便算GAME OVER。



「地獄式訓練」：哥布將會走一段有障礙物的路，而路程就顯示在畫面的下方；玩者只要控制它跳起，並在受到少於4次傷的情況下完成這段路便行。

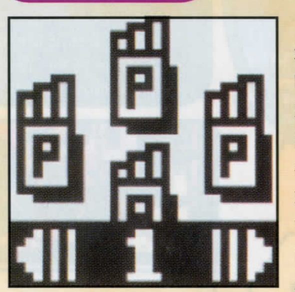


「人間大砲」：這次哥布將會進入一支火箭大砲內，準備從窗口潛入一所大廈中，玩者要控制大砲威力並把它射入窗口。

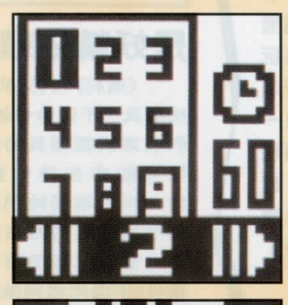
SLG
發售商：GAPS
發售日：預定7月發售
售價：預定5800日圓
期待度：☆☆☆1/2

BURGER BURGER 2

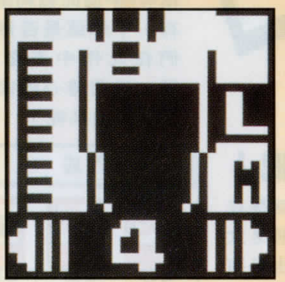




一隻以製造自創漢堡飽來經營漢堡飽店的育成遊戲，玩者能透過玩PocketStation內的遊戲所得的分數，來換取在遊戲中不能得到的珍貴材料。當中將會有5個遊戲可供遊玩，它們是考你記憶力的「NUMBER TRACE」、玩法像砌圖的「9 PUZZLE」、從上方掉下材料來砌成一個完整漢堡飽的「HAMBURGER」、替不同大小的汽水杯注滿汽水的「DRINK KEEPER」和老虎機「BURGER SLOT」。









SPG
發售商：KONAMI
發售日：7月1日
售價：4300日圓
期待度：☆☆☆

HYPER OLYMPIC SERIES TRACK AND FIELD GB







有時候也真的想到運動場上玩玩一些田徑運動的，可是最近的天氣越來越熱，很多時也會打消這念頭，寧願留在家中玩機的。相信這個遊戲一定能滿足與我有同樣心情的玩者了，因為當中將會有十種田徑運動任君選擇；除了能夠使用遊戲中的角色外，還可以自己育成一位擁有不同能力、十項全能的選手。



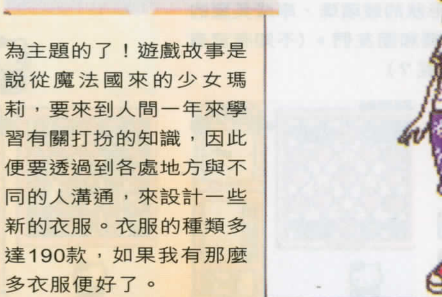
AVG
發售商：ハックインソフト
發售日：9月3日
售價：3800日圓
期待度：☆☆☆1/2

時裝物語





還記得小時候（雖然現在也很年輕）經常也玩「紙公仔」的遊戲，替女孩換上不同款式的美麗衣服，真的十分懷念哩！現在終於也能重溫以前的遊戲了，因為這次要介紹的就是以這作為主題的了！遊戲故事是說從魔法國來的少女瑪莉，要來到人間一年來學習有關打扮的知識，因此便要透過到各處地方與不同的人溝通，來設計一些新的衣服。衣服的種類多達190款，如果我有那麼多衣服便好了。





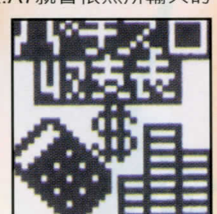
SLG
發售商：MEDIA ENTERTAINMENT
發售日：發售中
售價：3800日圓
期待度：☆☆1/2

波子機帝王MINI~DR.A7~



在老虎機遊戲《波子機帝王MINI~DR.A7~》中，玩者可利用PocketStation來查看自己有多少金錢（「波子機收支表」）和占卜今日的運程（「DR.A7 SLOT占卜」）。在「波子機收支表」中將會有「購買波子」、「兌換金錢」和回看自己記錄的「履歷」3個指令選擇；而遊玩「DR.A7 SLOT占卜」首先輸入自己的年齡，DR.A7就會依照所輸入的資料來給予占卜結果，「さいこう」代表大吉、「まあまあ」代表中吉、「ふつう」代表吉、「いまいち」代表凶，而「さいあく」代表大凶。





SLG
發售商：HUDSON
發售日：發售中
售價：5800日圓
期待度：☆☆1/2

POCKET FAMILY ~幸福家庭計劃~







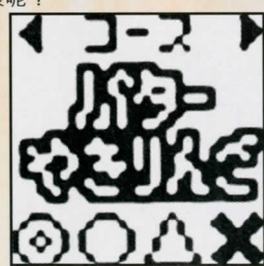
有沒有想過一部小小的PocketStation，可以容納到一個家庭在其中呢？當你玩《POCKET FAMILY》時，一個快樂融洽的家庭便會隨着你儲存此遊戲的進度，而進入你的PocketStation內。玩者可以與他們遊玩而提高親密度；有時他們會有事找你的，此時PocketStation便會發出聲響，若回應他們可增加你們之間的親密度。而他們找你同時亦即是代表有事件發生，玩者可以把它接駁回PlayStation內查看一下。如果你的朋友也有玩這個遊戲的話，你就可以帶「你的家人」到你朋友的PocketStation內玩，亦可進行交換角色，十分有趣。

RPG
發售商：カルチュア·パブリッシャーズ
發售日：7月15日
售價：3000日圓
期待度：☆☆☆





主角是一隻喜歡吃零食的生物MUI的RPG遊戲，在PocketStation中也用煮食物作MINI GAME主題並名為「POCKET KITCHEN」。遊戲的玩法是要玩者烹調在本體遊戲中出現的20種食物，而MUI將會為所做出來的食物作出評價，不知各位的烹飪技術會是怎樣呢？

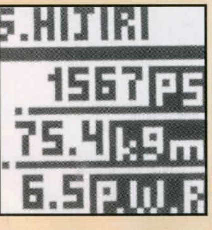




RPG
發售商：スクウェア
發售日：發售中
售價：5800日圓
期待度：☆☆1/2

RACING LAGOON

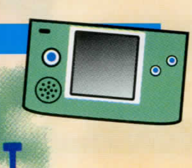
若每次玩賽車遊戲也要駕駛着遊戲所指定的賽車好像沒有多大樂趣，可是在此作中就可以隨着自己的喜好而將之改造；除此之外玩者若利用PocketStation便可與朋友交換改造車和零。不過它只能記錄3部改造車在內，所以要好好改造自己的賽車呀！



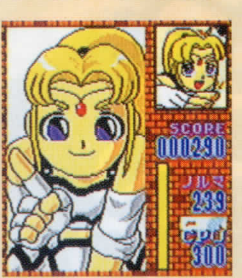


PUZ
發售商：DATA EAST
發售日：發售中
售價：3800日圓
期待度：☆☆☆☆

MAGICAL DROP POCKET







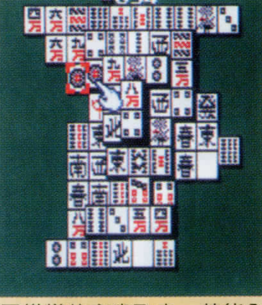
PUZZLE遊戲真是玩很也不會感到厭倦的，所以這類遊戲推出了很多也有一定的支持者；此作由於在街機版中大獲好評，而移植在手提機上的。遊戲玩法跟《泡泡龍射珠》相似的《MAGICAL DROP》，其玩法就是將相同款式直排3顆或以上便可令它消失。遊戲分可從8位角色中選出一人來展開他們不同旅程的「故事模式」、用來測試自己的能力，一直進行遊戲直至GAME OVER的「一心一意模式」和利用通訊線跟朋友比試比試的「對戰模式」。

PUZ
發售商：SNK
發售日：預定7月發售
期待度：☆☆☆

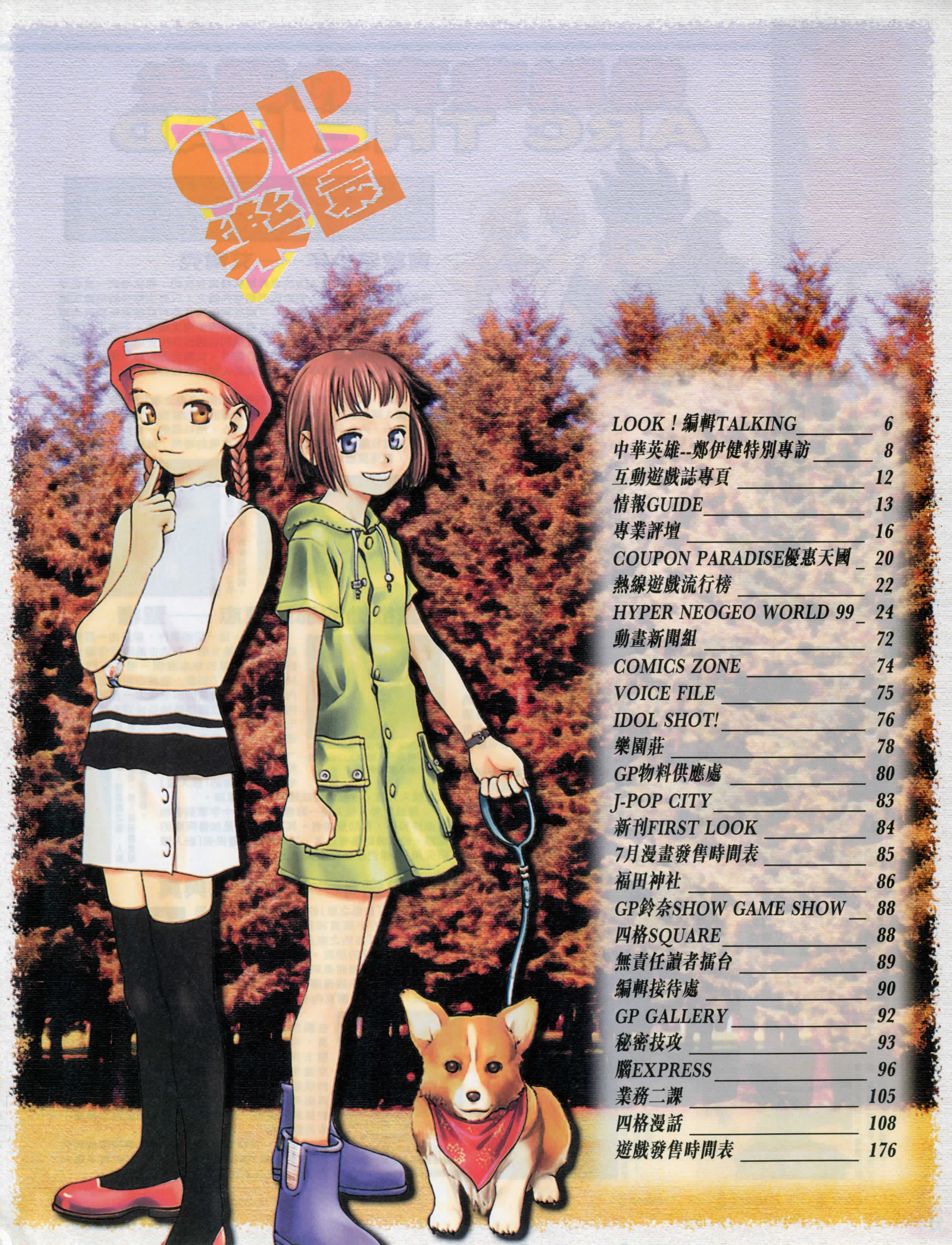
上海MINI



雖然我不懂玩麻雀，可是《上海》這麻雀遊戲在我讀小學時已在紅白機上玩過了，這其實也算是一個考考智力的益智遊戲來的。玩法就是在限定時間之內，把畫面上可以看到的2隻相同模樣的麻雀取走，若能全部取走便是勝利。遊戲共分3個模式，「CLASS MODE」就是一般玩法的模式；「TOURNAMENT MODE」就是在限時之內完成遊戲，在每過一版後難度便會相對提高；而「DYNASTY MODE」是對戰遊戲，當中會增加了一種叫「幻獸牌」的麻雀，若那些牌消失後便能使出絕招來攻擊對方。



幻獸牌設定
スクランブル ON
シャッフル ON
逆さカーソル ON
伏せる ON
3手戻る ON
決定


GP樂園

動畫新聞組

擺脱悲哀的過去 ARC THE LAD



TEXT：
最後的勇者米奇

在PlayStation上大受歡迎的SRPG遊戲《ARC THE LAD》4月開始在日本的衛星電視「WOWOW」開始播放，故事發展至今已進入中段。這個以《ARC THE LAD II》為故事藍本的動畫版將遊戲世界忠實地重現，描寫少年艾爾克如何擺脱悲哀的過去而成長。

實驗體少年——艾爾克

在《ARC THE LAD》的世界是有精靈存在的，而且他們一直在守護着這個世界，不過人們對他們都敬而遠之，只有少數受到精靈加護的人才可以得到魔法的力量。艾爾克和他所住的村莊便是受到五大精靈之一的火精靈的加護，所以艾爾克懂得使用火魔法。不過正因為這樣，艾爾克才遭到滅門之禍——史美利亞國的奸臣安迪路一心希望搜集關於精靈的情報，在他的邪惡計劃下，艾爾克的村莊不單給夷為平地，艾爾克更給捉到專門用來研究將人變成怪物的研究所「白色之家」作為實驗體。

幸而，艾爾克幾經艱苦終於從可怕的「白色之家」逃出來，還得到獎金獵人阿修的照顧。不過，他一直都對令他家散人亡的史美利亞國懷恨在心，內心只有一股恐怖的復仇心。所以當他一見到一位主角雅克乘着當日屠村的銀羅亞號在他面前出現的時候，就認定雅克是殺人兇手，誓死要追殺他。

■艾爾克得到火精靈的守護，懂得使用火系魔法。

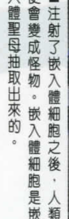
■艾爾克逃出「白色之家」之後，一直得到獎金獵人阿修的照顧。

蠢蠢欲動的邪惡意志——聖櫃


■市長加魯阿隆（後）是邪惡意志的四將軍之一，表面上行善，暗地裏支持人體實驗。

其實，這一切的事件，都是由一股邪惡的意志在背後支配。在遠古的時代守護世界的精靈與邪惡的意志展開一場生死鬥，終於，精靈擊敗了邪惡，並將它封印在聖櫃之內。不過，聖櫃裏的邪惡意志一直密謀驅逐精靈，史美利亞國亞魯迪亞地區布隆迪亞市市長加魯阿隆就是邪惡的追隨者之一，他為了建立一支強而有力的軍隊，竟然以人體作實驗，將可以令人變成怪物的「嵌入體」細胞植入人體，令他們變成怪物，組織軍隊。

除此之外，他支持一隊標榜和平的十字軍到各地去維持和平，救助受傷者。其實，這也是加魯阿隆的陰謀。他借救助傷者為名，其實是將傷者捉到「嵌入體研究所」將他們改造成嵌入體士兵。


■注射了嵌入體細胞之後，人類便會變成怪物。嵌入體細胞是嵌入體聖母抽取出來的。



純潔的聖女——麗莎

在解決一次騎劫事件時，艾爾克遇到一位特別的少女麗莎，自始二人便結下不解之緣。這個純真的少女擁有與兇獸渠通的能力，可以跟襲擊人類的怪獸成為朋友，而且她更懂得治癒魔法。這樣的人自然會是史美利亞國的研究對象，所以麗莎一直受到追捕。

事實上，麗莎也是她的故鄉可隆的研究所的實驗體，不過她就沒有艾爾克那份陰沉，仍然保留着那份純真。在長期的交往中，麗莎更成為艾爾克的支柱。

■麗莎擁有與野生怪獸渠通和奇妙的治癒能力。

被陷害的勇者——雅克

被艾爾克視為屠村兇手的雅克其實也背負了謀殺史美利亞國王的罪名，這當然也是奸臣安迪路的陰謀嫁禍。不過，艾爾克也不是泛泛之輩，他是個受過五大精靈——光、水、風、地、火的試煉的真勇者，他現在正以銀羅亞為旗艦，與一班戰友，以遊擊的形式將安迪路的據點逐一擊破。


■能打開封印邪惡的聖櫃只有雅克的愛人古古露一人。為了封印經已落在惡黨的聖櫃，兩位有情人只有暫時分開。讓古古露一人留在受到結界保護的聖殿內。

■雅克通過五大精靈的試煉，是真正的勇者。亦是史美利亞國的正統繼承者。

■雅克和戰友所乘坐的旗艦——銀羅亞

創傷的童年——美莉露與真

艾爾克在「白色之家」的時候，結織了兩個同樣被帶到那裏的小孩真和美莉露，他們非常要好，在還未知道「白色之家」的可怕真面目之前，他們還是相當要好的朋友。當他們知道真相，決意離開的時候，真就將美莉露交托給艾爾克，可是，艾爾克最後卻未能保護美莉露，而只有自己逃出生天，這成為艾爾克內心的創傷。

■真將美莉露交托給艾爾克，希望他與美莉露一起逃出「白色之家」，可是最後只有艾爾克一人逃脫，這成為艾爾克內心的一大創傷。

經過五年，艾爾克在麗莎的家鄉可隆重遇真，可是真已成為嵌入體士兵，更懷着對艾爾克當年未能保護美莉露的恨意襲擊艾爾克。最後，艾爾克終於擊倒真，真臨死之前，就囑咐艾爾克殺死美莉露，説這會對美莉露更好。到底這五年間美莉露遇上甚麼不幸的對待呢？


■真臨死之際，囑咐艾爾克為美莉露着想將她殺死。到底這五年來美莉露遇上甚麼不幸的遭遇？艾爾克之將怎樣面對童年時的最大遺憾？

如今，艾爾克和雅克都朝着加魯阿隆的研究所「白色之家」進發，艾爾克將如何面對童年最大的遺憾和視之為仇人的雅古呢？

今夏最矚目電視動畫——封神演義

由藤原龍原作，在《少年JUMP》中連載的《封神演義》，將於7月開始以《仙界傳　封神演義》為名推出電視動畫。相信很多人都知道《封神演義》的故事——公元前11世紀殷商王朝，紂王由於受到由妖狐化身而成的美女妲己的迷惑而成為暴君，令到民不寥生。以崑崙山為根據地的仙人認為殷商氣數已盡，於是派遣道士太公望（姜子牙）下山，收復妲己等一班作惡的仙人，將他們封回神界，並協助西岐的姬昌推翻紂王的政權。

太公望雖然有時行徑惹笑，但不失為一位好策士，他還有姬昌第一百個兒子雷震子、崑崙山上法力高強的仙人楊戩和身上裝有各種寶貝的人造人（？）哪吒協助，與以紂王的軍師聞仲為首的仙人對抗。相信這動畫將會成為這個夏季最受注目的電視動畫。


■妲己
■太公望（姜子牙）
■聞仲
■楊戩
■四不象
■哪吒
■雷震子

OVA之後再添食——下級生TV化



ELF的遊戲動畫化已經不是第一次，而且全部都改編成3級動畫，不過今次竟然有作品被改編成老少咸宜的電視動畫。《下級生》將會由7月開始，接替剛完結的《TO HEART》在神奈川電視等日本11間電視台深夜播映。

今次電視版的主角不再是遊戲的女主角結城瑞穗，而是OVA中也佔有一定戲份的南里愛。而既然有南里愛，自然少不了她的好友飯島美雪，而男主角就是全新設計的高中三年生山口剛。故事是講述南里愛一直暗戀山口剛，可是內向的她始終不能向他表白。一天，愛拾到一封給山口的情信，但是發出情信的人竟然是愛自己，到底這封信是誰所寫的？



除了愛和美雪之外，其他在OVA版中較少出場的美少女如涼子、美子、真步子、麗子和由美都會有較多戲份。由於沒有在東京都內放映，相信很快便會推出錄影帶了。

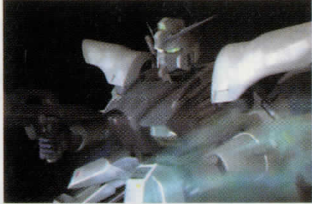
介錯漫畫躍登熒幕——鋼鐵天使

介錯最近頗出風頭，除了替新一輯《夢幻模擬戰》作人設之外，他的漫畫《鋼鐵天使久留美》預定於今年秋天改編成電視動畫推出。《鋼鐵天使》原本是在角川書店的漫畫月刊《ACE NEXT》中連載，至今已推出了兩期。故事是講述大正年間，軍方委托綾小路博士開發鋼鐵天使，但是綾小路博士因為不想開發殺人兵器而逃亡，期間，鋼鐵天使壹號——力之天使久留美由於陰陽師少年仲人的意外一吻而啟動，自始之後便引發連串刺激惹笑的機械人大戰。故事發展下去除了久留美之外，還有由綾小路博士同時開發的鋼鐵天使貳號沙希、參號嘉利加和其他非人造的鋼鐵天使。



■力之鋼鐵天使久留美
■技之鋼鐵天使沙希
■力與技之鋼鐵天使嘉莉加
■《鋼鐵天使》經已推出了兩期漫畫

鬼佬CG高達你點睇——G-SAVIOUR


■G-SAVIOUR


■水中MS


■馬克和愛人美美


■馬克和他的宿敵積克

相信大家還記得《G-SAVIOUR》這套在荷里活製作的鬼佬高達，由於《TURN A高達》的「慘痛」教訓，高達迷對這鬼佬高達的水準都抱有疑慮。今次就由米奇為大家介紹一下《G-SAVIOUR》的故事吧。

宇宙世紀0223年（《F91》之後100年），地球的污染問題已達到致命的地步，殖民衛星「SIDE GAIA」一位研究改善地球環境的女科學家茜西亞為了進行研究而偷偷潛入地球，可是她們的MS卻失事墜落。後來得原是地球議會軍機動戰士駕駛員的男主角馬克救出送回基地，可是地球自治區的地球議會軍卻突然出現將茜西亞扣留，並指這是SIDE GAIA的入侵陰謀。馬克覺得議會軍的攻擊和傳媒的報道與事實不符，於是便偷偷與茜西亞會面，並協助她們逃走。馬克更從議會軍情報部的女友美美口中知道地球議會軍的大陰謀——他們原來正積聚兵力，準備向SIDE GAIA發動侵略，茜西亞潛入地球的事正好作為他們侵略的口實，馬克當然要全力阻止這陰謀。

聽起來故事頗為吸引，而機械設計方面是由大河原邦男負責，從已公開的畫面中看來還可以接受。《G-SAVIOUR》將於6月在日本作特別公演，之後就會以電視特備節目形式播映，未知何時會推出錄影帶。



COMICS ZONE 日本篇

女神候補生 03

作者：杉崎ゆきる
出版社：ワニブックス
售價：850日圓（不連稅）

負責繪畫漫畫版的《卒業M》和《BRAIN POWERD》而成名的杉崎ゆきる，由她原創並在《COMIC GUM》連載的漫畫《女神候補生》最近被動畫化，而其單行本其實早已在97年出版，現在已推出到第三期。

故事內容主要是講述在星曆5022年，主角苑名零（ZERO）因其所居住的殖民星被一種稱為「犧牲者（VICTIM）」的不明生命體襲擊，幸得到5部機械人「女神」將牠們擊退，從此零便立志加入屬於那5女神的組織「G.O.A」，成為學習駕駛女神的學員「候補生88號」。

在今期中，零將會和另一位候補生合作與其他候補生進行練習戰訓練，而他將會面對其弱點——無重力狀態；另外，5女神其中之一的駕駛員加魯維斯，由於不能控制他的特別能力「EX」，便將自己封閉在女神內；而「G.O.A」的高層人員暗示要從候補生中選出一人來補上駕駛員的位置，那是什麼意思呢？







鋼（Vol. 3）

作者：神崎將臣
出版社：講談社
價格：486日圓

擁有天草四郎時貞之DNA的東邦彥，終於在鋼面前出現真身，他以壓倒性的魔力令到鋼無還手之力，這場大戰就如過去的武藏和天草四郎決鬥般，三百多年的因怨在此作個了結，不過天草的攻擊，卻將鋼體內的強大力量喚醒，結果鋼成為這場戰鬥的勝利者。

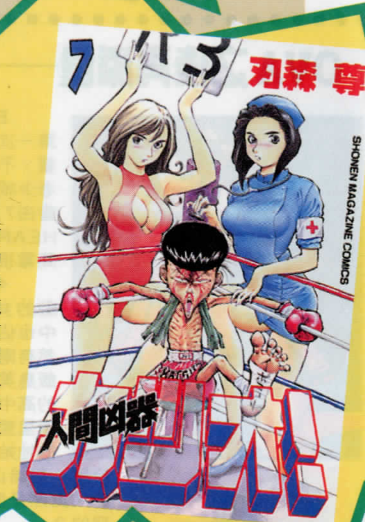
©神崎將臣1999年

人間凶器（7）

作者：刃森尊
出版社：講談社
售價：390日圓（連稅）

距離與血腥暴力的市村決鬥僅有24小時，勝男雖然經過龍崎教練的「特別訓練」，不過面對這台人間凶器勝算確實微乎其微，因此在這一晚龍崎特地為勝男泡製一餐精心晚飯（死前預兆乎？）。到了第二天決鬥正式開始，一開始勝男竟然借助深田恭子之名先取一拳，但反而惹起了市村的怒火，就在這時他做兼職那間餐廳的主管突然出現打氣⋯

©講談社1999



封神演義（第15部）

作者：藤崎龍
出版社：集英社
售價：390日圓（不連稅）

《封神演義》這套極受歡迎的漫畫，終於被動畫化，並將於七月三日開始正式在東京電視台播映，而其單行本已剛推出第十五期。

今集的故事由袁天君之戰開始，普賢真人運用其物理系寶貝「太極符印」，成功將袁天君擊敗。就在太公望以為可順利將十天君打倒之際，發現王天君的寄生寶貝竟也寄生到崑崙仙人和自己身上，此時，皮膚十分敏感的韋護到來協助太公望。現在只剩下韋護和哪吒是沒有被寄生寶貝感染，他們便與在途中遇到的楊戩一同前往，與姚天君和金光聖母戰鬥；最後三人終於戰勝，而楊戩卻被王天君捉走跟通天教主決戰⋯⋯

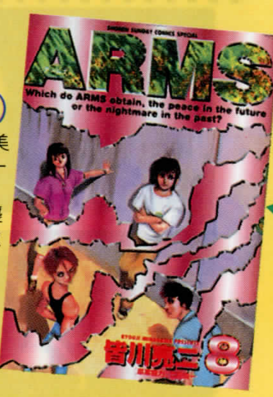
ARMS（8）

作者：皆川亮二
出版社：小學館
售價：486日圓(連稅)

高槻涼一行人為了拯救勝美所以便去到美國的亞利桑那州，一個名叫GALLOWS BELL的小鎮，在這裏他們遇到一班神秘人的襲擊，在混亂中武士君、兜和尤歌被神秘人擄走⋯⋯

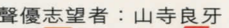
另一方面，積夫發現操縱那神秘人的原兇竟是一群小孩⋯⋯

在今集裏還會交代久留間惠的過去。



TEXT BY MS、FUKUDA、路人ARMS及小璘





聲優志望者：山寺良牙

Voice File Vol.4

姓名：宮村優子（Miyamura Yuko）

出生日期：1972年12月4日
星座：人馬座
身高：157 cm
三圍：B 82 • W 59 • H 85
血型：O
出身地：兵庫縣神戶市
所屬藝能制作公司：Japan Action Club（日本特技動作藝員會）
興趣／特技：猴子、看戰隊系列動作片、自言自語
代表作：《愛天使傳説ウェディングピーチ》珠野ひなぎく、《それいけ！アンパンマン》ほおずきちゃん、《新世紀エヴァンゲリオン》惣流 • アスカ • ラングレー、《VS騎士ラムネ&40炎》パフェ、《エルフを狩るモノたち》律子、《ありす　イン　サイバーランド》八神樹莉、《ぼくのマリー》雁狩マリ、《それゆけ！宇宙戰艦ヤマモト • ヨーコ》白鳳院綾乃、《STREET FIGHTER ZERO》（系列）春麗及ROSE、《金田一少年の事件簿～悲報島 新たなる惨劇～》七瀨美雪、《Refrain Love》安井舞美及久志原美紀
簡説：今次所介紹的亦是聲優迷或動畫迷也人所共知的，出場的作品亦大多屬名作，如：《愛天使傳説ウェディングピーチ》、《新世紀エヴァンゲリオン》……等。她生性活潑，而且一直以來特別喜歡戰隊系列的動作片，藝歷方面更轉過數間藝能製作公司，先是在日本Narration畢業後進入Arts Vision，後來又進入MT Project，最後進入了經常為動作片做替身工作的Japan Action Club，而最近亦能於一套戰隊片中擔任女配角。她的聲線屬於較高的屬別，而且聽起上來有點「粗魯妹／過份活潑少女」的感覺，不過這感覺不像高傲的會令人討厭，反而令人有活潑可愛的感覺，想更清楚了解她的聲線，可以看看她演出的動畫遊戲，遊戲《Pocket Love》系列（連CD版）也不錯的！





Voice File Events & Information

十二人美少女組回來了！

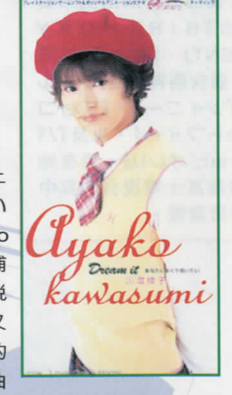
相信一直有看本誌的讀者該會知道，《Sentimental Graffiti 2》將會約在2000年2月於Dreamcast上推出，而《Sentimental Graffiti》一眾女角的聲優們組合「SG Girls」再次集合，為發售前再次做宣傳活動，其中一項就是電台節目《Sentimental Night》將會再次次播出而成成《Sentimental Night 2》，今次的更變點其一就是會將12人分成4組，每次節目出一組，即是説基本是一個月只能聽到其中一組人的美麗聲線一次；其二是節目內容方面，讀出聽縣眾明信難片及Free talk欄目將會增長時間；最後就是在完場時，每人各會有一段的獨白，12人有2段不同的浪漫獨白，會帶給聽眾怎樣的感覺呢？想聽的話當到日本時，記著逢星期三凌晨00：30～01：00扭開「TBS電台」便可。



Voice File CD Data Release

Dream it～あなたにめぐり会いたい～／川澄綾子

發售商：KSS Records
編號：KLDA-1001
發售日：1998年9月23日
價格：1000日元



於「Voice File Vol.1」介紹的日本女聲優，其實她在很久之前便推出了這隻處女Singal，自此之後她的事業便開始一直向上攀。事實上這隻《Dream it～あなたにめぐり会いたい～》，就是PlayStation遊戲及Original Video Animation——《Starlight Scramble戀愛候補生》的主題曲，另同時亦收錄其Ending。雖説是處女作，但川澄綾子的歌聲亦能表出那種又愛又恨又妒忌的感情，不過實際上仍是深深的暗戀著及努力向前看的；至於其Ending歌曲《Love One's Home》，則是表現出那種人生及命運是種何物，經常遇到不同的難處及迷惘，同時亦屬於思鄉的類別，不過最後亦得努力去面對。説了很多費話，不過始終她的聲線歌起歌來也不錯，好像年輕的少女般；看過玩過《To Heart》的話也不妨試下她另一面的演技。



年紀輕輕的山口紗彌加已經在1994年正式踏進藝能界發展，而在這六年期間紗彌加經已參與過不少日本電視劇、廣告等演出。在1994年，剛剛踏進藝能界的她就參演了富士電視台的劇集『青春無悔』，亦接拍了日清食品的『烏冬兵衛』，而其後亦參與多個電視劇集，而當中最被大家所熟識的有『銀狼怪奇FILE』、『闇夜紫瞳』、『美味關係』，以及現在有線電視台正在重播的『16歲的新娘』。另外紗彌加亦有演出由東寶出品的『BIRTHDAY PRESENT』、『莫士拿』等電影、而廣告則有明治『ププルン』、『ツイニー』、『チョコ好きのトフィー』，以及『パウダーinビオレU』。現在她被邀請為富士電視台的其中兩個節目嘉賓。

PROFILE

藝名：山口紗彌加YAMAGUCHI SAYAKA
本名：山口裕子YAMAGUCHI YUUKO
出生日期：1980年2月14日
年齡：19歲
出身地：福岡縣福岡市
星座：水瓶座
身高：158cm
血型：O型
三圍：B80 W57 H81
興趣：爵士舞
特技：書道(二段)

夏季日劇大檢閱

P.S.我現在很好，俊平



加地俊平（堂本光一）

在德島縣出世的俊平是一個認真要進入早稻田大學的預備校生。自從遇見高校同級生兼初戀情人的小夜子，以及大他兩年的桃子之後，便穿梭於她們二人之間。雖然樣貌、個性等都很平凡，但他擁有一顆比普通青年人多一倍天真的溫暖心。（19歲）



櫻小夜子（仲間由紀惠）

俊平初戀情人的小夜子。雖然她給人謹慎的印象，但實際上卻不是這樣的。她在俊平與桃子之間好像影子的存在着。



市村洗太郎（上川隆也）

拿取了サラ金公司貸款的他是一個連發夢都想成為純文學作家，不過他亦是餉非常有人情味而心思細密的男人。（30歲）



太田原桃子（瀨戶朝香）

福岡縣出世的桃子曾經入讀某間一流大學，但為了實現自己的夢想而中途退學。現在就讀和俊平同樣的預備校。自從和曾根田分手後，就和俊平一起。漂亮的她由於在複雜的家庭中長大，所以令她擁有冷嘲熱諷的巴辣性格。（21歲）



山辺粧子（櫻井淳子）

和洗太郎談戀愛的她其實是一個沒有男人經常在她身邊就無法生存的女性。（26歲）





俵次郎（小林稔侍）

俊平的公寓鄰居。雖然妻子做着女招待的工作，但卻樂意過著小白臉的生活，所以被人稱呼做小白臉先生，不過他原來是早稻田大學畢業。（年齡不明）

故事

考入早稻田大學考試失敗的俊平堅決明年參加早稻田的開學典禮而過著浪人的 生活，之後俊平認識了一個售賣早稻田地圖的新生—桃子，自此他經常都被桃子玩弄。某一天，俊平被桃子帶到她居住的女子宿舍，而她說了「試試你的膽量」便在女子宿舍中大聲叫俊平是色魔，事後發現俊平的高校時代初戀情人—小夜子亦住在這宿舍……

to Heart 想死在戀愛中

時技ユウジ（堂本剛）

在靜岡縣出世的ユウジ參加了高校生拳擊比賽後，以體育推薦入讀大學。其後由於ユウジ容易和前輩們發生糾紛，令產生退學的意欲。ユウジ在花店做兼職之餘，亦努力健身和練習。（20歲）



三浦透子（深田恭子）

透子在高校畢業後，和親人說要到東京的專門學校讀書。雖然她在東京上學，但亦都在百貨公司頂層的絲綢店做兼職。透子對神籤的占卜玩具十分有興建，而她亦相信斯諾斯特拉達馬斯的大預言。（18歲）



佐倉かおり（原沙知繪）

かおり這麼年輕就成為了花店店長，而雖然她是かおり做兼職的上司，但亦是個充滿憧憬的人。她經常幫助正在努力的拳擊手—かおり，而她是個經常笑容滿臉和穩重的女性。（24歲）



吉井勝（赤井英和）

在日本少年次中量級比賽中，曾經取得八次K.O.對手佳績的勝當見到ユウジ在處女戰的表現，而成為他的專用訓練員。他將拳擊的美好與恐怖都教給ユウジ。（38歲）

故事

ユウジ和透子因在租帶店互相拿錯了對方的租借錄影帶，而互相憎恨對方以及經常吵架。不過某一天裏，透子在偶然之間見到正在進行拳擊練習的ユウジ後，便開始喜歡了他，為了知道ユウジ的名字及所居住的地方而跟蹤ユウジ。見到ユウジ在花店中工作的透子雖然終於在幾日後拿出勇氣找ユウジ，但他卻不在，花店的店長—かおり便告訴透子ユウジ在當晚進行拳擊比賽，以及教她到比賽會場的方法。透子就拿着小小的花束走向比賽會場……

PERFECT LOVE



楠武人（福山雅治）

武人是個經常使用甜言蜜語來追女仔的牙科醫生，身表充滿都市味道的他都可算是好男人，不過說話時就好像古代九州男兒般粗豪。由於武人對情十分重視的，所以現在他的心仍思念著彩。（30歲）

小山田千草（木村佳乃）

千草是個拼命尋找好男仔的OL。由於她十分積極的關係，令到很多男仔因而逃去。擁有一份充滿幻想少女心的千草其實內心深處是十分寂寞的。（24歲）



楠孝太郎（武田鐵矢）

身為武人父親的孝太郎是一個製鐵所的工人。非常討厭叮叮噹噹聲的他是個性格十分頑固的人，而經常與武人在電話中吵架。（52歲）



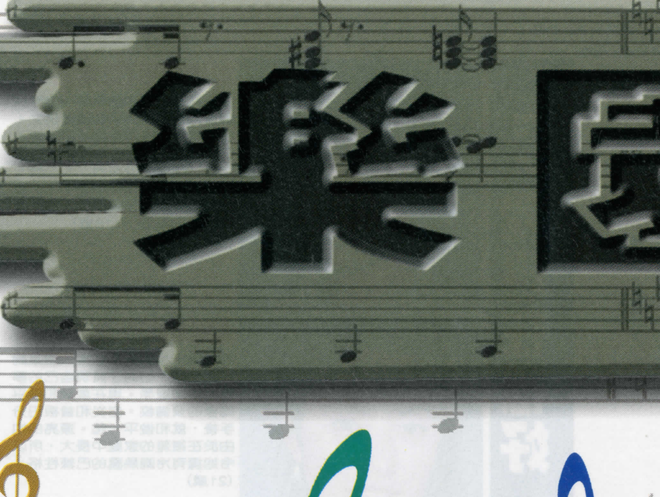
中西龍太（ユースケ・サンタマリア）

與武人是同鄉朋友的龍太因為工作的建設公司倒閉，所以轉行做的士司機。龍太亦和武人同樣喜歡追女仔。（30歲）

故事

身為牙科醫生的武人計劃到芭里島追女仔。武人在不為所以的情況下再次遇見他的同鄉朋友—龍太而一起同行。另一方面，一心想找個好男朋友的OL—千草因為在一次抽獎中得到雙人芭里島旅行，所以邀請了她的朋友みゆき一起旅行，而在飛機中亦見過武人。只知道在芭里島沙灘追女仔的武人和龍太終於到步，而武人在芭里島中再次遇見昔日的女朋友—彩，但他的心亦再次被動搖。





極限CHOP

主唱：B'z
發售商：ROOM RECORDS
編號：BMDR-2018
發售日：6月9日
價格：1020日圓（連稅）

樂評分：8分

和前作《HOME》相隔足足有11個月的最新細碟作品，單是這一點便足已令B'z擁躉有買下它的意欲。在封面裏松本推着坐在手推車上的稻葉，看起來有點怪怪的，之不過聽後卻令人相當震奮，主打歌《極限CHOP》屬B'z最拿手的硬派R&R，節奏強勁之餘亦很有質感，二人造詣已達非常高水平的境界；另一首歌《ONE》則有點像《Calling》，但聽多幾次卻發現有另一番體會。如果樂壇有多幾隊像B'z般能經常保持高質素的樂手，就絕對是我們的福份。



(FUKUDA)





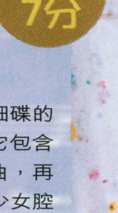
SA

主唱：鈴木亞美
發售商：TRUE KiSS DiSC（SME）
編號：AICT-1050
發售日：3月29日
價格：3059圓（連稅）

樂評分：7分

經過一輪掙扎，筆者終於都將這張碟片買下，事關早已集齊整套細碟的我找不到任何理由去帶它回家，不過最後卻無法忍受它的引誘，唉…它包含了由《love the island》以至《Don't leave me behind》6張細碟的8首歌曲，再加另外6首新歌所構成，它們在類型上各有特色，快中慢板樣樣齊，由少女腔以至R&B均有，有點像大雜會。的確，主打歌方面質素真的很高，但其他作品均只是由TK的左右手久保COZY負責，雖然無損可聽性不過這是令人最感到遺憾的地方。

(FUKUDA)



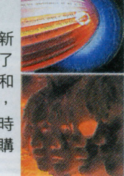


6月份New Release推介

日本POP DISC

ark／ray

主唱：L'Arc~en~Ciel
發售商：KI/OON RECORDS
編號：KSC2-282 / KSC2-283
發售日：7月1日
價格：各3059日圓（連稅）





繼怒濤細碟攻勢後的全新兩張大碟，收錄了《Honey》、《Snow Drop》和《Heaven's Drive》等佳作，由於距離前作已有一年半時間，故此相信必定掀起搶購熱潮。

FEVER★FEVER

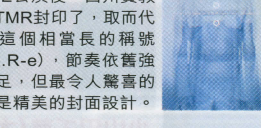
主唱：PUFFY
發售商：EPIC／SONY RECORDS
編號：ESCB-1995
發售日：6月23日
價格：3059日圓（連稅）



亞美由美雙妹嘜的第二張大碟，距離前作已有一年之多，碟內收錄了《為了夢》和《PUFFY de RUMBA》等4張細碟合共15首歌，繼續保持着一貫70年代美式風格。

陽炎 -KAGEROH-

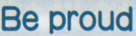
主唱：the end of genesis T.M.R. evolution turbo type D
發售商：ANTINOS RECORDS
編號：ARCJ-111
發售日：6月23日
價格：1335日圓（連稅）



自三月中旬的東京DOME公演後，西川貴教便將TMR封印了，取而代之是這個相當長的稱號（T.M.R-e），節奏依舊強勁十足，但最令人驚喜的反而是精美的封面設計。

Be proud

主唱：知念里奈
發售商：SONY RECORDS
編號：SRDL-4640
發售日：6月23日
價格：1020日圓（連稅）





這首新歌其實早已在先前的巡迴演唱中披露過，她的歌功日趨成熟聽起來真的令人驚嘆，這種愛情主題的曲目確實很適合她哩；同碟還收錄了《Reset》。

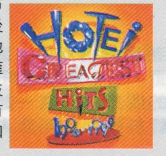
PURE HEARTS

主唱：SHAZNA
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-24131
發售日：6月30日
價格：3059日圓（連稅）

美豔絕倫的IZAM所率領之SHAZNA，現在終於推出Major Debut以來的第二張大碟，由《戀人》、《Pink》和《PIECE OF LOVE》等細碟作共12首歌曲組成。

HOTEI GREATEST HITS 1990-1999

主唱：布袋寅泰
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-24151
發售日：6月23日
價格：3059日圓（連稅）



BOOWY結他手布袋寅泰自獨立發展後的精選唱片，雖然他的聲線沉厚可是卻擁有一手上佳的彈奏技術，歌曲方面則有《LAST SCENE》和《THRILL》等作品。

最後的Kiss

主唱：Kiroro
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VIDL-30430
發售日：6月23日
價格：1020日圓（連稅）

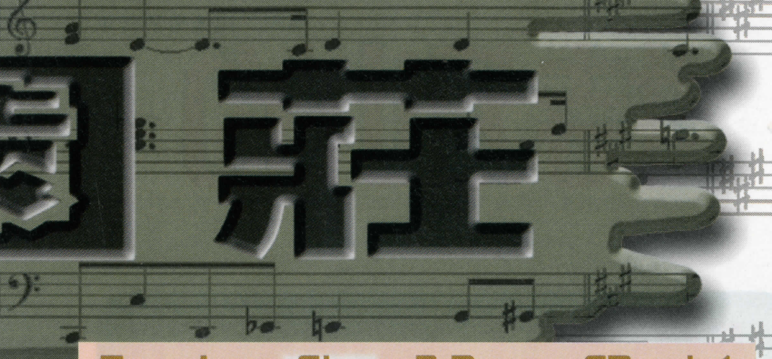
歌曲聽後令人心曠神怡的沖繩二人女子組合，不過各位今次可能無法猜到這首歌的旋律，在種種樂器的配合下竟然能構成這種優雅效果，和封套的藍天碧海不謀而合。

GATAMEKIRA

主唱：太陽與Ciscomoon
發售商：ZETIMA
編號：EPDE-1040
發售日：6月23日
價格：1020日圓（連稅）



四名女性各有出處，在因緣際遇下被津久選中走在一起組成這支新組合，歌名看似古怪但原來是「Gotta Make It Love」的簡稱，此外還附有出道作《月與太陽》的混音版本。



True Love Story 2 Drama CD act.1 ～いつもの帰り道～(一直以來的回家路上)

發售商：First smile Entertainment
編號：FSCA-10091
發售日：5月19日
價格：2854日元



PlayStation的另一著名戀愛Simulation遊戲《True Love Story 2～真愛物語2～》，在早前推出來其Original Soundtrack後，現在終於開始發售其連續Drama CD系列的第一作，當然今次系列的作品亦與以往的差不多，也是將一些遊戲中的配角或是事件拿出來，用來作Drama的主題，就以今作為列，其中一個故事就是以波多野葵及她的愛犬「まぐろ」之間擁有很深厚的友情為題才，這個故事方向比較嚴肅；反過來說另外兩個故事則十分好笑，其一就是「香坂麻衣子」本身是家庭部的，喜歡做些東西出來，今次她則做了一杯健康飲品，不過顏色是紫，發出來的泡更是綠的，嚇到見到她的人掉頭便走，經過一輪搞笑的事後，最後由君子在抱著決死的心飲下，沒死之餘更十分好喝。另外亦有一貫傳統，收錄兩位人物歌曲的短版本，今次所收錄的則是「七瀨かすみ」(CV：川上とも子)和「波多野葵」(CV：夏樹リオ)的歌。

樂評分：7分

(山寺良牙)

經典GAME MUSIC推介 女神轉生Ⅰ・Ⅱ 召喚盤・合體盤

遊戲：女神轉生／女神轉生Ⅱ
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-40029～30
發售日：91年12月16日
價格：3900日圓(連稅)

樂評分：9分



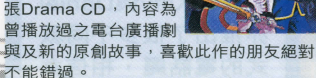
日本著名3D迷宮RPG系列之原點，當年岡田耕治還只是一名程式設計員時的作品。在這套雙CD原聲碟裏面，根據原裝音效及全新混音版本以召喚盤和合體盤的形式分開灌錄，在召喚盤中閣下可聽到紅白機質素的BGM，雖然音質差得可以但是部份經典場面仍可令玩者深深感動，這絕對歸功於增子司的功力。若問我最有深刻印象的GAME MUSIC，這張碟毫無疑問絕對入選，因為實在太經典了(無論是遊戲還是音樂)。

(FUKUDA)

日本動畫音樂

星方天使 Angel Links Drama CD(暫稱)

動畫：星方天使Angel Links
發售商：BANDAI MUSIC ENTERTAINMENT
編號：APCM-5135
發售日：6月21日
價格：3000日圓(連稅)



現時很受歡迎的WOWOW系動畫《星方天使Angel Links》的首張Drama CD，內容為曾播放過之電台廣播劇與及新的原創故事，喜歡此作的朋友絕對不能錯過。

要變成天使！O.S.T.

動畫：要變成天使！
發售商：BANDAI MUSIC ENTERTAINMENT
編號：APCM-5133
發售日：6月21日
價格：3000日圓(連稅)



又一套美少女作品，今次是題材相當有趣《要變成天使！》之原聲大碟，收錄了片內各首主要音樂；負責音樂的是十分有藝術感的周防義和。

魔女DOREMI BGM COLLECTION

動畫：魔女DOREMI
發售商：BANDAI MUSIC ENTERTAINMENT
編號：APCM-5134
發售日：7月5日
價格：3000日圓(連稅)

《魔女DOREMI》的BGM集，顧名思義即是以片中各種音源為主，像「魔女CARNIVAL！」等樂曲之TV Size Ver.均被收錄在內；作曲是《果醬少年》的奧慶一。

劇場版 少女革命UTENA青春期默示錄 J.A.Caesar Original 合唱曲集

動畫：少女革命UTENA
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-467
發售日：6月25日
價格：3059日圓(連稅)

這是預定在今夏放映、人氣劇場版《少女革命UTENA青春期默示錄》的先行發售合唱曲集第2彈，碟內13首歌曲全部都是原創作品，UTENA迷千萬要留意。

GAME MUSIC

電車GO！2／Zuntata

遊戲：《電車GO！2》
發售商：Zuntata Records
編號：ZTTL-0042
發售日：6月19日
價格：2550日元




除收錄街機版及家用機版的音樂和效果音外，另外亦會收錄遊戲Ending歌曲「潮騷NO驛」的長版本+Karaoke和本大碟才有的新曲「電車BUGIUGI」。

RC GO！／Zuntata

遊戲：《RC GO！》
發售商：Zuntata Records
編號：ZTTL-0044
發售日：7月23日
價格：2550日元

除收錄遊戲內所有音樂外，另外亦會收錄其Remix版本及加上一首歌曲，全碟共18曲，加上大多是結他音樂，該能令聽者心跳加速。

True Love Story 2 Drama CD act.2 ～あの坂をのぼって～(登上那個斜路)

發售商：First smile Entertainment
編號：FSCA-10094
發售日：4月17日
價格：2854日元

《True Love Story 2》Drama CD系列的第二集，今次所收錄的故事主體將會是「沢田璃木」(CV：長沢美樹)和「中里佳織」(CV：淺田葉子)，另外亦收錄她們兩人的歌曲各一首。

櫻大戰

新・歌謠全集
遊戲：《櫻大戰》系列
發售商：Marvelous Entertainment／Pony Canyon
編號：MJCA-00054
發售日：7月7日
價格：3150日元




相隔一年後，《櫻大戰》再次有新的歌謠全集推出，今次會收錄10首花組主要成員的歌曲，當中包括新人物ダンディー・ボス(園岡慎太郎)。

物料供應處負責人：MARKS
鳴謝：訊達電子公司



可愛、特別的電話繩

每當新遊戲或新商品公仔出現時，生產商都會有很多相關產品一拼推出，而今次所介紹的潮流產品就是這些相關產品中的『電話繩』，因為電話繩不單可以令每位的手提電話外型更加美觀，而且攜帶手提電話時亦會安全得多。除此之外，電話繩亦有另一個用途，就是綁在現時十分流行的各款手提機上，而筆者將介紹的電話繩會有香港新旋風的『HELLO KITTY』，以及翡翠台將會重擋的『多啦A夢』(叮噹)之電話繩。

POCKET MONSTER



早前大受歡迎的POKEMON亦有比卡超、小火龍、奇異種子三款電話繩推出，相信POKEMON迷的你是不會錯過。

Hello Kitty &Dear Daniel



在這Kitty熱潮期間，已令不少喜歡她們的女孩為此而四處搜刮她們，另外人見人愛的Kitty與Daniel亦推出了很多不同款式的電話繩，相信女孩收到這麼可愛的禮物，必定會歡喜萬分。

多啦A夢 (叮噹)



每位香港人都會認識的人氣角色—叮噹亦與妹妹(叮鈴)一起推出不少款式的電話繩，而每款亦各具獨色。

特色電話繩



除了Hello Kitty、多拉A夢、POKEMON之外，亦有GAMEBOY、三一萬能俠、世嘉三四郎、銀河鐵路999、星球大戰、柯南等不同人氣角色。



物料供應處負責人：MARKS

MS-09 DOM 大魔

繼黑色三連星專用渣古推出之後，BANDAI終於推出另一款MG版黑色三連星專用機體。今次的機體就是同樣在一年戰爭中出現過的『大魔』，而且將會連同另一款黑色三連星專用渣古II一起發售，另外今次隨大魔所送的黑色三連星角色就是「奧狄加」。相信大家亦已經等了很久，現在就為各位介紹一下。

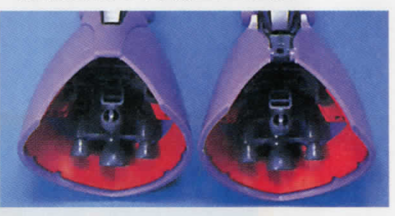
售價：4000日圓

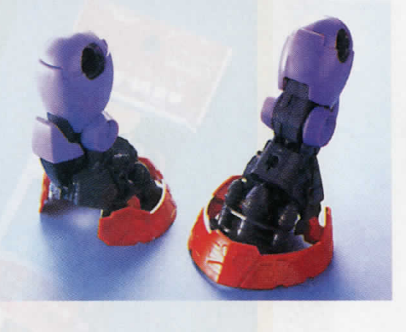




腳部

MG版大魔的腳部亦會有新PARTS，BANDAI特別在裙腳的內側增加了普通版大魔沒有的紅色PARTS，使購買者不必再和普通版同樣需要為了內側塗上紅油。



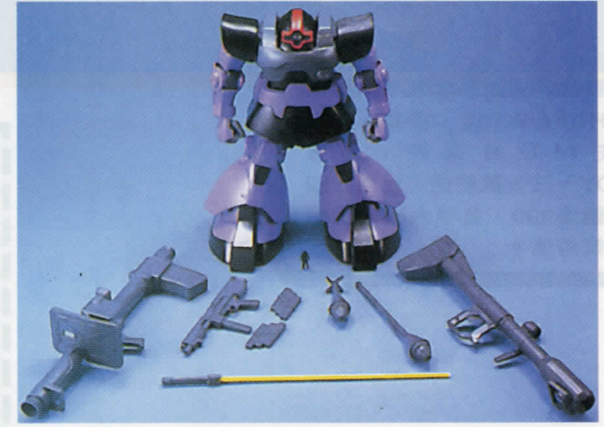


頭部

由於大魔的頭部結構比其他機體特別，所以頭部PARTS亦在設定上加入了不少心思。為了忠於原著，大魔的眼球將可進行上下或左右移動，而紅色PARTS眼球就用來鎖定眼球位置。

大魔的強勁武器

在武器方面，今次會比普通版更加整全，包括有激光劍、手榴彈、火箭炮、火箭炮炮彈、機槍、機槍彈匣。



肩膀

由於之前大部份機體模型的肩膀都是直接接駁到機身，令肩膀的活動範圍變得很少。不過大魔就增加了新PARTS—肩關節軸，從而能夠擺出之前不能做到的動作。





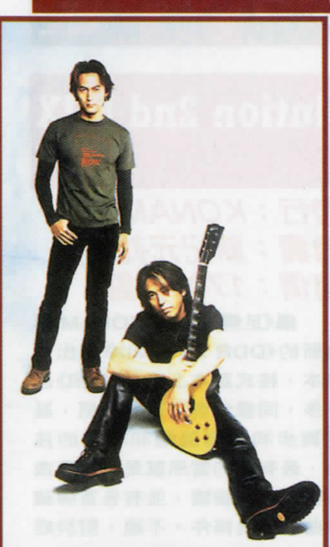
L'Arc~en~Ciel 世紀末攻勢爆發

在相繼推出的《HEAVEN'S DRIVE》及《Pieces》皆獲得令人振奮的銷量之餘，L'Arc~en~Ciel的下一輪攻勢又再次展開，首先是7月1日推出之兩隻新碟《ark》和《ray》分別會設有精美的初回限定版本，《ark》的初回版除了是圖案CD外封套會選用較特別的印刷方法來製造，至於《ray》的初回版亦會使用特別封套；留意這兩張唱片是會在台灣、香港、泰國、馬來西亞、新加坡、菲律賓和日本7個國家作同日發行的。

接着L'Arc將於8月11日推出碟內歌曲《Driver's High》之Single Cut，此乃由6月30日起播放的《GTO》動畫版主題曲，這是自《浪客劍心~幕末志士振魂歌》以來的最新一首動畫歌曲，同碟還有《cradle》的新混音版本。此外，新碟另一首歌《It's the end》則是PlayStation遊戲《GRANDIA》的CM主題曲。

至於影像軟件方面，他們將會同樣在8月11日推出名為《CHRONICLE》的MV集，收錄內容有由《HONEY》以至《Driver's High》合共8首細碟作品的MV，與及一些如廣告等的宣傳短片等，留意它是會分別推出DVD及錄影帶版本。除此以外，對上兩盒錄影帶《A PIECE OF REINCARNATION》和《ハートに火をつけろ！》都會在同日推出DVD版，這對不喜歡儲錄影帶版的朋友來說真是天大的喜訊。

B'z 榮獲大賞



剛推出了新作《極限CHOP》並獲得龍虎榜首位，二人勁旅B'z又有喜訊傳來，在6月25日於摩納哥舉行的「WORLD MUSIC AWARD」它榮獲本年度亞洲第一位歌手組合殊榮，這是自CHAGE & ASKA後5年來第二個日本人組合取得該獎項。據知這個獎項是頒發給每片大陸或地區一年內銷量最好的音樂人，因此以精選唱片《Pleasure》及《Treasure》合共取得接近一千萬張成績的B'z便獲得這項大賞。撇除獲選獎項一事，B'z的最新大碟《Brotherhood》更預定在7月14日發售，碟內歌曲方面包括有《極限CHOP》之新混音版本、富士電視台賽車節目《F1 GRAND PRIX》的IMAGE SONG《F．E．A．R》等共11首，再加上暑假的大規模巡迴演唱看來他倆想在今年繼續大展拳腳呢。

情報呈報

◆宇多田光目前的人氣度簡直可以用恐怖來形容，事關她能夠替麥當勞這類大型連鎖飲食集團帶來可觀的生意額。據知由7月29日起唱片公司將會為她在東京、大阪、札幌及名古屋等7個都市，舉行名為「宇多田光LUV LIVE REMIX~hello from New York」的錄影帶演唱會，屆時在會場內會播放Hikki在4月時的處女個唱片段、排演記錄畫面和利用人造衛星把她在紐約時的映像即時傳送回來。至於獲得門劵的方法，便是在6月28日至7月18日期間於日本各間麥當勞購買500日圓以上之套餐，就會得到入場券的抽選表格，估計這次可為該公司帶來約50億日圓的收入，難怪有人認為Hikki是現今最能賺錢的搖錢樹了。

◆真是TRF支持者的好消息，安室的老公仔阿SAM曾經因拉傷左腳筋腱而無法繼續表演，令進行中的大阪公演暫時中止，幸好他經過短時間的靜心休養後傷勢能夠回復過來，在一星期後復出返回舞台上再展舞姿。

◆講開阿SAM，就一定要提他的妻子安室奈美惠。繼將於7月7日發售的新作、《POKEMON》最新劇場版之ENDING歌曲《toi et moi》後，她終於踏出第一步進軍世界，這是因為AMURO的新一張Single（暫定在7月28日推出）將會由美國格林美獎最佳監製Dallas Austin負責，單憑他一手提拔了TLC、Monica和Boyz II Men等著名R&B組合便知並非泛泛之輩。聽聞TK與Dallas Austin交情甚篤，假如TK真的想替安室鋪排道路成為國際級R&B女歌手，那麼又似乎很有機會呢。

◆為了專心投入創作新歌，LUNA SEA在6月18日透過電台節目宣布再一次停止活動，據結他手SUGIZO稱今次的暫停活動時間約為半年至一年左右，目標是替兩張新唱片創作歌曲，而這段期間他們五人是不會出席任何公開演出活動的，在此謹希望LUNA SEA能快點再次投入戰場吧。

Oricon 日本唱片銷量榜

Single（14-6-99）

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	Pieces	L'Arc~en~Ciel	483890
2	↙	FLOWER	KinKi Kids	132910
3	↙	SURVIVAL	GLAY	74250
4	↗	Grateful Days	Dragon Ash	70140
5	新	Hungry Spider	槙原敬之	68090

Single（21-6-99）

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	極限chop	B'z	501910
2	↙	Pieces	L'Arc~en~Ciel	106670
3	↙	FLOWER	KinKi Kids	98960
4	↗	energy flow（『裏BTTB』）	坂本龍一	78700
5	新	Crazy Beat Goes On!	DA PUMP	65340

Album（14-6-99）

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	→	ZARD BEST The Single Collection~軌跡	ZARD	766120
2	新	Crystal	DOUBLE	192990
3	↙	ID	相川七瀬	140140
4	↙	First Love	宇多田光	121810
5	新	Synchronized	Jamiroquai	118200

Album（21-6-99）

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	→	ZARD BEST The Single Collection~軌跡	ZARD	298330
2	↗	Synkronized	Jamiroquai	197520
3	新	Blue Reef（初回生產限定盤）	TUBE	169430
4	↙	Crystal	DOUBLE	107050
5	↙	First Love	宇多田光	91380

※因稿擠關係上期無法和大家見面，在此補回前兩週的排行榜成績。Single（31-5-99）1／SURVIVAL／GLAY／579740、2／Breakin'out to the morning／SPEED／351650、3／Grateful Days／Dragon Ash／93840；Single（7-6-99）1／FLOWER／KinKi Kids／368170、2／SURVIVAL／GLAY／121620、3／Breakin'out to the morning／SPEED／96850；Album（31-5-99）1／ID／相川七瀬／513210、2／First Love／宇多田光／205270、3／Lifetime／GRAPEVINE／77320；Album（7-6-99）1／ZARD BEST The Single Collection~軌跡／ZARD／1307020、2／ID／相川七瀬／249680、3／First Love／宇多田光／188810



FIRST LOOK



■米奇

鳴謝：TOKYO EXPRESS(旺角獨敦道信和中心118舖)

本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

FINAL FANTASY VIII SEAL BOOK

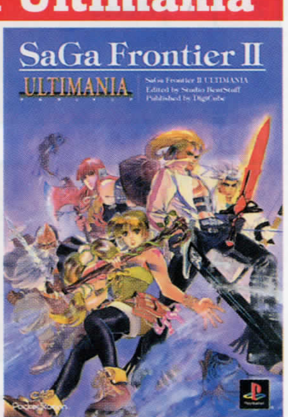


出版社：DigiCube
售價：1200日圓

顧名思義，這是一本《FINAL FANTASY VIII》的貼紙簿，裏面以人物、召喚獸和宣傳插圖來分類，各人物都有多種不同類型的貼紙，包括VHS錄影帶、MD、Video 8等實用LABEL，又有各種不同尺寸的留言貼紙、名字貼紙等，當然少不了PlayStation記憶卡和「POWER」、「OPEN」的貼紙了。

Saga Frontier II Ultimania

出版社：DigiCube
售價：1500日圓



這本厚達500頁的攻略本秉承《Ultimania》系列的優良傳統，資料非常之詳盡，內容除了地圖、武器等各種圖表和各事件的發生條件之外，還對《SAGA II》的故事件詳細的介紹，有關期間的歷史，都有系統地介紹，還補充了一些在遊戲中也沒有正式提到的故事。如果大家想更連貫地欣賞《SAGA II》的故事，書末厚達50頁的小說更是不容錯過。

往北去～White Illumination Official Guide Book

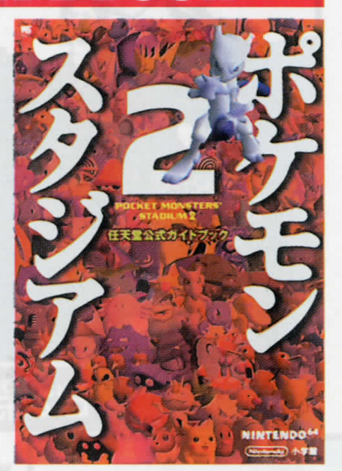


出版社：Aspect
售價：1500日圓

從封面看上去經已感覺其獨特風格的這本攻略本相當詳盡，詳細介紹了遊戲的流程，各人物的所有事件發生條件和問題的對應和對親密度的影響，包括夏編和冬編，在冬編的約會攻略中，更有詳細講解交談的話題的次序和各項細節。可惜插圖方面比較少。

POCKET MON STADIUM 2 任天堂公式 GUIDE BOOK

出版社：小學館
售價：1048日圓



《POCKET MON》是以低年齡層為對象的遊戲，但從這本《POCKET MON STADIUM 2》攻略本的字數來看小孩子很難會深究它。攻略本中詳細介紹了《PMS2》和GAME BOY版《PMS》的系統，教大家怎樣去組織一支強大的POCKET MON隊伍，除了各技的效果在強化技外，還有各場比賽的參賽者資料，包括表關和裏關。當然更少不了怪獸全表了。

Dance Dance Revolution 2nd MIX Perfect Guide



發行：KONAMI
發賣：新紀元社
售價：1700日圓

繼《足傳說》之後KONAMI再為新的《DDR 2ND MIX》推出攻略本，格式基本上跟《足傳說》差不多，同樣包含了系統介紹，基本舞步和各種舞蹈和表演的技巧，最有用的當然就是所有歌曲各種難度的腳譜，並有各首隱藏歌曲的出現條件。不過，對於經已對《DDR》非常熟悉甚至每天都上有關網頁的朋友可能沒有多大幫助，而且這本攻略本的紙質實在不太好，減低了珍藏價值。

6-8月注目特刊

6月

30/6	金子一馬GRAPHICS女神轉生默示錄	ASPECT	2310日圓
下旬	「1001 Nights」天野喜孝畫集	角川書店	3990日圓
未定	機動戰士GUNDAM EPISODE GUIDE VOL.2	角川書店	1575日圓
未定	餓沙羅鬼戰略裝甲兵器解說(下)	角川書店	1575日圓
未定	怪傑蒸氣探偵團NEWTYPE編	角川書店	1995日圓
未定	機動戰艦NADESICO劇場版THE COMPLETE	角川書店	1575日圓
未定	ART OF METAL GEAR SOLID	SOFT BANK	3150日圓
未定	WITH YOU～願你凝望我～原畫集	ASPECT	2625日圓
未定	機動戰艦NADESICO畫集 後藤圭二Illustrations	德間書店	2079日圓

7月

4/7	WHITE ALBUM公式FAN BOOK	角川書店	1890日圓
7/7	惡魔人ILLUSRATIONS	講談社	3150日圓
上旬	WORD WORTH完全GUIDE	辰巳出版	2100日圓
中旬	東京魔人學園浮世繪卷～陽之卷	MOVIC	2520日圓
下旬	星界之紋章VISUAL FAN BOOK	早川書房	1890日圓
未定	美少女戰士SAILOR MOON設定資料集	講談社	2415日圓

8月

上旬	貞本義行畫集der mond限定版	角川書店	13650日圓

6月漫畫發售表

秋田書店

出版日期	作品名	作者名	售價
8	悟空道(8)	山口貴由	410円
8	バロンゴングバトル(8)	田口雅之	410円
8	鉄鍋のジャン(22)	西条真二	410円
8	ゲッチューまごころ便(4)	緋采俊樹	410円
8	鉄腕アトム(4)	手塚治虫	440円
8	鉄腕アトム(5)	手塚治虫	440円
8	本気(4)	立原あゆみ	870円
15	鬼組(3)	藤井克己	410円
15	パクリコン(2)	こやま基夫	410円
15	浦安鉄筋家族(22)	浜岡賢次	410円
15	Rock'n爆音(3)	古沢優	410円
15	サークルゲーム(22)	村生ミオ	540円
15	しばいたろか(17)	こしばしげる	540円
15	売る女(3)	乾はるか	540円
22	フルアヘッドココ(12)	米原秀幸	410円
22	2X2(3)	うういずみ	410円
22	グラップラー刃牙	板垣恵介	410円
22	Go And Go(10)	古谷野孝雄	410円
22	新カルラ舞う(3)	永久保貴一	540円
22	吸血姫美夕(5)	垣野内成美	540円
29	狼なんか怖くない(3)	碧ゆかこ	410円
29	妖精国の騎士(34)	中山星香	410円
29	幕末魔法陣(3)	戸部けいこ	410円
29	江東の暁(1)	滝口琳々	410円
29	華夜叉(14)	田辺真由美	410円
29	ブレイズ(1)	はしもとさかき	410円
29	緋の稜線(25)	佐伯かよの	460円

潮出版

出版日期	作品名	作者名	售價
26	児女英雄伝(1)	松本零士	560円
26	西遊妖猿伝(12)	諸星大二郎	980円

角川書店

出版日期	作品名	作者名	售價
1	それゆけ宇宙戦艦ヤマモトヨーコ	角井陽一	924円
1	新不思議のたたりちゃん(1)	犬木加奈子	420円
1	真不気田くん(1)	犬木加奈子	420円
1	風よ、万里を駆けよ	秋乃茉莉	588円
1	死国	牛島慶子	588円
1	ANGELIC LAYER(1)	CLAMP	567円
1	からくり変化あかりミックス(1)	石田敦子	567円
1	犬狼伝説	藤原カムイ	693円
1	多重人格探偵サイコ(4)	田島昭宇	609円
1	B'T X(14)	車田正美	546円
1	男の一枚レッドカード(4)	島本和彦	630円
1	超世奇譚MAZE爆熱時空(5)	臣士れい	609円
1	フォトン(3)	菅野博士	609円
1	みつめてナイト	竹浪秀行	651円
1	パラサイトイブ DIVA NY死の歌姫(2)	藤貴紀子	1050円
1	サイレントメビウス(11)	麻宮騎亜	1008円
1	八犬伝(11)	碧也ぴんく	861円
17	十字クロス(4)	天川すみこ	420円
17	無頼(4)	岩崎陽子	420円
17	その手をどけろ(3)	克本かさね	440円
17	イエスプロフェッサー(1)	中貫えり	420円
17	神様がいっぴき(7)	夏目さとる	420円
17	山田太郎ものがたり(10)	森永あい	420円
27	HAUNTEDじゃんくしょん(9)	夢来鳥ねむ	578円
27	アリトルドラゴン(4)	上田宏	578円
27	シャドウズオブSPAWN(3)	所十三	578円
27	DARK EDGE(2)	相川有	578円
27	WITCH BRADE日本語版(3)	マイケルターナー	1260円

講談社

出版日期	作品名	作者名	售價
6	ほしいのはひとつだけ	高瀬綾	410円
6	COOL(2)	神崎裕	410円
6	まんまるわるつ(1)	しらかわきくの	560円
6	まんまるわるつ(2)	しらかわきくの	560円
6	ふくふくふにゃーん(1)	こなみかなた	560円
6	ふくふくふにゃーん(2)	こなみかなた	560円
6	代紋TAKE2(40)	渡辺潤	530円
6	BE BOP HIGHSCHOOL(37)	きうちかずひろ	530円
6	超学校法人スタア学園(16)	すぎむらしんいち	530円
6	ありゃ馬こりゃ馬(16)	土田世紀	530円
6	闘破蛇裂伝DEI48(3)	前川かずお	530円
6	Grass Breath(2)	城倉浩司	530円
6	おやすみなさい(2)	小田原ドラゴン	530円
6	プラモ狂四郎(6)	やまと虹一	780円
6	疾風伝説特攻の拓(7)	所十三	690円
6	疾風伝説特攻の拓(8)	所十三	690円
9	ムシャ戦記(1)	神田正宏	410円
9	ロボットポンコッツ(2)	タモリはタル	410円
9	さんぴんぶれいく(3)	山本隆一郎	530円
9	ぢゅにゃ(3)	サガノヘルマー	530円
9	ちちょまんち(2)	小林まこと	530円
9	RED(2)	村枝賢一	530円
9	突破者太陽傳(1)	中山昌亮	530円
9	エンジェルコレクション(4)	須磨ヨシヒロ	530円
9	それゆけまりんちゃん(2)	野々村秀樹	530円
9	酒とたたみいわしの日々(3)	浜口乃理子	560円
9	告白(3)	福本伸行	560円
13	バージンウォーズ(2)	富永裕美	410円
13	ラブリーシック(2)	寄田みゆき	410円
13	苺シロップ	栗原まもる	410円
13	続やさしい悪魔(1)	川口まどか	410円
13	Only You飛べない翼(6)	末次由紀	410円
13	まけない気持ち(2)	桜井まちこ	410円
13	世界でいちばん優しい音楽(15)	小沢真理	410円
13	立花菊の甘えた関係(6)	中山乃梨子	410円
13	すてきな奥さん(4)	竹田真理子	410円
13	こんな男に手をだすな	ひうらさとる	410円
13	新ギャルボーイ(3)	中村真理子	420円
13	むぅぶ(7)	深見じゅん	420円
13	助産院へおいでよ(6)	河崎芽衣	450円
13	永遠の誘惑(4)	前原滋子	420円
13	人形館物語(2)	星野めみ	420円
13	くせっ毛ララバイ(1)	原ちえこ	650円
13	くせっ毛ララバイ(2)	原ちえこ	650円
13	くせっ毛ララバイ(3)	原ちえこ	650円
13	ぐるぐるポンちゃん(5)	池沢理美	410円
13	すぎなレボリューション(1)	小池田マヤ	560円
16	なんと孫六(47)	さだやす圭	410円
16	風光る(27)	川三番地	410円
16	受験の帝王(3)	志名坂高次	410円
16	VIVA CALCIO(18)	愛原司	410円
16	ALPHA ZONE(5)	永井幸二郎	410円
16	カメレオン(44)	加瀬あつし	410円
16	Dreams(14)	川三番地	410円
16	MMR(12)	石垣ゆうき	410円
16	将太の寿司 全国大会編(11)	寺沢大介	410円
16	シュート熱き挑戦(8)	大島司	410円
16	POLICE MAN(6)	井上正治	410円
16	キムンカムイ(1)	三枝義浩	410円
16	キムンカムイ(2)	三枝義浩	410円
16	疾風伝説彦佐疾風の七星剣(11)	山本晃	410円
16	天空の覇者Z(7)	宇野比呂士	410円
16	GHARD(7)	所十三	410円
16	OFFICE麗(12)	野々村秀樹	410円
16	純平美女ON(7)	カジワラタケシ	410円
16	Zマジンガー(2)	永井豪	680円
22	カードキャプターさくら(9)	CLAMP	420円
22	デビルマンレディー(9)	永井豪	530円
22	沈黙の艦隊 海江田四郎青春譜(3)	かわぐちかいじ	530円
22	ガンマ(3)	山本康人	530円
22	バガボンド(3)	井上雄彦	540円
22	クッキングパパ(57)	うえやまとち	480円
22	ギャンブルレーサー(24)	田中誠	480円
22	夏子の酒(5)	尾瀬あきら	780円
22	夏子の酒(6)	尾瀬あきら	780円
22	地雷震(17)	高橋ツトム	530円
22	優午(12)	赤名修	530円
22	犬神(7)	外薗昌也	530円
22	宇宙家族カールビンソン(1)	あさりよしとお	550円
22	宇宙家族カールビンソン(2)	あさりよしとお	550円
22	なるたる(3)	鬼頭莫宏	530円
22	魔王ダンテ(1)	永井豪	560円
22	魔王ダンテ(2)	永井豪	560円
22	よしえサン(7)	須賀原洋行	560円
22	CLOVER(4)	CLAMP	600円

光文社

出版日期	作品名	作者名	售價
26	トゥルーラブストーリー2アンソロジー	アンソロジー	840円
26	ファイアーエムブレム聖戦の系譜ショート	アンソロジー	690円
26	女神異聞禄ペルソナ2罪	アンソロジー	790円
26	ゼルダの伝説時のオカリナ4コマギャグ(2)	アンソロジー	690円

さくら出版

出版日期	作品名	作者名	售價
21	弘兼憲史ベストセレクション(10)	弘兼憲史	580円

集英社

出版日期	作品名	作者名	售價
2	るろうに剣心(26)	和月伸宏	410円
2	遊戯王(14)	高橋和希	410円
2	世紀末リーダー伝たけし(9)	島袋光年	410円
2	ONE PIECE(9)	尾田栄一郎	410円
2	ROOKIES(6)	森田まさのり	410円
2	邪馬台幻想記(1)	矢吹健太朗	410円
2	フィールドの狼FW陣(1)	高橋陽一	410円
2	大好王(1)	道元宗紀	410円
2	わたるがぴゅん(47)	なかいま強	410円
2	I''ll(7)	浅田弘幸	410円
2	ショッキングBOY EX(2)	雨宮淳	410円
2	BADだねヨシオくん(1)	浅田弘幸	410円
2	イレブン(41)	高橋広	410円
2	人事課長鬼塚(12)	渡辺獏人	530円
2	温泉へゆこう(7)	中西やすひろ	530円
2	王者への道(5)	前川恵三	630円
23	僕らの飼い方教えます(2)	山田也	410円
23	恋する1/4(4)	田島みみ	410円
23	空と海のあいだに(2)	松尾しより	410円
23	ブルーエンジェル	夏生ひばり	410円
23	星の夜にささやいて	榎本あつき	410円
23	まっすぐにいこう(17)	きら	410円
23	先生(8)	河原和音	410円
23	あくまで候(1)	高梨みつば	410円
23	ロマンチックブルーアイズ	苫谷奈央	410円
23	おねがい神さま	森永チヨ	410円
23	極東アクマちゃん天国	秋吉くま子	410円
23	輝け僕らの五つ星	加藤友緒	410円
23	小園亀二初恋譚	吉武哲	410円
23	子供なんか大キライ(6)	井上きみどり	770円
23	大変愛	もりたじゅん	530円
23	破妖の剣 深紫紘韻(1)	前田珠子	820円
23	サークルゲーム(5)	聖千秋	410円
23	戦国月夜(1)	大橋薫	530円
23	斑鳩憑霊奇譚紅蓮	永久保貴一	530円
15	ミントな僕ら(4)	吉住渉	410円
15	ベイビィLOVE(9)	椎名あゆみ	410円
15	やっぱ愛でしょう(1)	あゆかわ華	410円
15	ロマンスの条件	いずみ夏生	410円
15	シトロンガール	大野のぞみ	410円
18	まいったカッパは目でわかる(2)	桐島いつみ	880円
19	特製ちびまる子ちゃん(4)	さくらももこ	1050円
19	高校鉄拳伝タフ(22)	猿渡哲也	530円
19	Y氏の隣人(15)	吉田ひろゆき	530円
19	えっち(14)	仙道ますみ	530円
19	フルパワーMONKEY(4)	亜太川ふみひろ	620円
19	快男児(1)	くつぎけんいち	620円
19	SEED(8)	本庄敬	530円
19	セックスレス(3)	村生ミオ	530円
19	天上天下(3)	大暮維人	530円
19	ソムリエ(9)	甲斐谷忍	530円
19	始末屋事件簿(10)	北代聡	530円
19	監査役野崎修平(2)	周良貨	530円
19	ガールフレンズ(1)	山下和美	880円
19	空に蜜色の月	花田祐実	880円
19	ケチャップマヨネーズ	いくえみ綾	530円
19	くしゃみ3回(2)	吉田まゆみ	530円

小学館

出版日期	作品名	作者名	售價
5	The World Is Mine(8)	新井英樹	530円
5	カケル(9)	竹下堅次朗	530円
5	同じ月をみている(4)	土田世紀	530円
5	海猿(2)	佐藤秀峰	530円
5	太郎(21)	細野不二彦	530円
5	コンデコマ(11)	藤原芳秀	530円
5	the山田家(6)	阿部潤	920円
16	光路郎(3)	村枝賢一	710円
16	ダッシュ勝平(5)	六田登	710円
16	健太やります(5)	満田拓也	710円
16	たとえばこんなラヴソング(3)	北崎拓	710円
16	おーい竜馬 ワイド版(10)	小山ゆう	710円
17	俺たちのフィールド外伝	村枝賢一	410円
17	鬼切丸(17)	楠桂	410円
17	モンキーターン(9)	河合克敏	410円
17	め組の大吾(19)	曽田正人	410円
17	デビデビ(8)	三好雄己	410円
17	GS美神極楽大作戦(37)	椎名高志	410円
17	なぎさMe公認(16)	北崎拓	410円
17	名探偵コナン(24)	青山剛昌	410円
17	メジャー(25)	満田拓也	410円
17	かってに改蔵(4)	久米田康治	410円
17	スピンナウト(4)	西森博之	410円
17	犬夜叉(11)	高橋留美子	410円
17	歩武の駒(1)	村川和宏	410円
17	名探偵コナンPARTII(9)	フィルムコミック	820円
17	カラー版ドラえもん(1)	フィルムコミック	750円
22	パパはダンディー	私屋カヲル	410円
22	いたずらな24時	宮脇ゆきの	410円
22	劇団ホーホー(1)	中村かなこ	410円
22	王子くん	田村由美	410円
22	みどりのつばさ(2)	やぶうち優	410円
22	ブランクアップ(2)	彬聖子	410円
22	こわしたいほど愛されたい(7)	すもと亜夢	410円
22	ダーリンは生モノにつき(4)	吉原由起	410円
22	とってもB.B(1)	今井康絵	410円
22	悩殺させて	小越なつえ	410円
22	TATTOO/LOVER(3)	浜口奈津子	410円
22	素肌で革命(5)	樹本祐季	410円
22	Derby Queen(1)	芦原妃名子	410円
22	天晴じぱんぐ(2)	渡瀬悠宇	410円
22	ショッキングPINK SKY(4)	秋里和国	410円
22	手のひらヒーロー(1)	柘植かおる	410円
22	げっちゅー	すぎ恵美子	410円
22	快感フレーズ(10)	新條まゆ	410円
22	東京ジュリエット(13)	北川みゆき	410円
22	屋根裏のマザー	夏海鈴	410円
22	好きじゃない	太田早紀	410円
22	アダムとイブの方程式(1)	すぎ恵美子	580円
22	アダムとイブの方程式(2)	すぎ恵美子	580円
22	ぷりんせARMY(1)	北川みゆき	580円
22	ぷりんせARMY(2)	北川みゆき	580円
22	PIPIPIアドベンチャー(4)	月梨野ゆみ	500円
22	天使の微笑み悪魔の涙	さいとうちほ	830円
22	こっちむいてみい子(8)	おのえりこ	410円
23	ケイリン野郎周と和美のラブストーリー(38)	くさか里樹	410円
23	愛の果てに(3)	ありさか邦	410円
23	適齢期の歩き方(12)	池田さとみ	410円
27	サンクチュアリ ワイド版(6)	池上遼一	880円
27	やったろうじゃん ワイド版(5)	原秀則	880円
27	ハーフな分だけ ワイド版	星里もちる	880円
28	かなり桃たろう	玉井たけし	410円
28	カンニンGOOD(5)	毛内浩靖	410円
28	ポケットモンスター(7)	穴久保幸作	410円
28	チョロQ BOY GOGOピット(1)	わたなべたもつ	410円
28	星のカービィ(11)	ひかわ博一	410円
28	ポケモンゲットだぜ(2)	あさだみほ	410円
28	ポケットモンスター(16)	フィルムコミック	750円
30	だから笑介(20)	聖日出夫	530円
30	国立博物館(3)	岡崎二郎	530円
30	ギャラリーフェイク(17)	細野不二彦	530円
30	東京大学物語(27)	江川達也	530円
30	もうかりまっか(2)	篠原とおる	530円
30	ダイヤモンド(5)	青山広美	530円
30	ファイター伝説金と銀(3)	石川サブロウ	530円
30	青空(3)	原秀則	530円
30	龍(22)	村上もとか	530円
30	ブリーズフリーズMe(2)	とみさわ千夏	530円
30	ブルーダー(2)	盛田賢司	530円
30	合同ナイン(2)	若狭たけし	530円
30	戦国子守歌(1)	森秀樹	530円
30	裁かれざる者(1)	円堂たいが	530円
30	史記(14)	横山光輝	580円
30	持病のシャタク	藤野美奈子	980円

少年画報社

出版日期	作品名	作者名	售價
22	ハーレム革命(1)	克亜樹	520円

スタジオDNA

出版日期	作品名	作者名	售價
23	サンライズロボットヒーローズコミックアンソロジーアンソロジー		900円
23	トゥハートコミックアンソロジー	アンソロジー	870円
23	私立ジャスティス学園熱血青春日記(2)	アンソロジー	870円

蒼隴社

出版日期	作品名	作者名	售價
14	コボちゃん(48)	植田まさし	500円

蒼竜社

出版日期	作品名	作者名	售價
21	弾	山本貴嗣	550円
中	Find Love(2)	アンソロジー	1260円

ソフトバンク

出版日期	作品名	作者名	售價
下	BLACK/MATRIXアンソロジーコミック(2)	アンソロジー	893円

大都社

出版日期	作品名	作者名	售價
中	決戦ゲッターロボG	石川賢	882円
中	堕天使外伝童羅	長谷川裕一	987円

双葉社

出版日期	作品名	作者名	售價
8	幸せの時間(10)	国友やすゆき	560円
8	マリオパーティー4コマまんが王国	アンソロジー	600円
21	諸界志異(3)	諸星大二郎	880円
21	スーパーロボットコミック コンバトラーV&ボルテスV&闘将ダイモス編	アンソロジー	1000円
24	クレヨンしんちゃん(24)	臼井儀人	560円
28	スーパーロボット大戦F完結編コミックスPS版	アンソロジー	1000円

文藝春秋

出版日期	作品名	作者名	售價
19	超キャートルズ	遊人	800円

メディアファクトリー

出版日期	作品名	作者名	售價
下	サイボーグ009(12)	石ノ森章太郎	1050円
下	サイボーグ009(13)	石ノ森章太郎	1050円
下	ひみつ戦隊ゴレンジャー(1)	石ノ森章太郎	1050円
下	ひみつ戦隊ゴレンジャー(2)	石ノ森章太郎	1050円

リイド社

出版日期	作品名	作者名	售價
19	バツ&テリー ワイド版(3)	大島やすいち	650円
23	隻眼の竜 ワイド版(2)	横山光輝	600円

ワニマガジン社

出版日期	作品名	作者名	售價
5	小鉄の大冒険(8)	MEE	530円

對於我輩機迷來說，每年踏入七八月都是駛錢的高層期，皆因不少佳作會在這段時候推出，舉例今年有《聖劍傳說》、《OGRE BATTLE 64》、《多倫與哥布》、《SD GGEN-0》和《SOUL CALIBUR》等，但是我的《PERSONA 2罪》還未玩爆，那我何來有時間去細味這些正GAME呢？

致福田：

你好，本人有以下問題請教：

1.PS版的《DDR》有沒有Battle Play及Hidden Play的？

2.那稍後的《DDR2》是否包含第一集的所有歌曲？(即是總共34首歌，當然指PS啦)

3.《Beat Mania Gottamix》有沒有Battle Play？

4.承上題，究竟她是20日出或是27日出？(行貨寫20日)

5.在Konami出的音樂Game中，您覺得哪一隻最好玩？

6.在海外版的《DDR》，「Put Your Faith Me」、「Brillant 2U」及「Am-3P」，這些歌曲是否原錄自日本版《2nd Mix》？

7.本人上次寄了稿給「無責任讀者擂台」，但卻在100期刊登(這時還未改革)，究竟有沒有精品(地址已經在上次稿件中寫出)？

多謝解答！祝大安！

Arto上

Arto：

1.PlayStation版《DDR》是有Versus Play的，但卻沒有Hidden Play。

2.《Dance Dance Revolution 2nd ReMIX》並不會收錄初代時的所有歌曲，但是它卻像《beat mania》那樣提供換碟機能，即是可讓玩者更換初代遊戲碟來選回那些歌曲。

3.《BM Gottamix》是設有Versus Play。

4.它是在5月20日推出的。

5.我個人比較喜歡《GUITAR FREAKS》。

6.筆者不清楚你所指的海外版是歐洲版還是亞洲版？但據知這3首歌都是來自日本版《DDR 2nd Mix》的。

7.有關投稿往「無責任讀者擂台」的精品，只會由第101期開始贈送給讀者，很抱歉呢；不過假若你繼續來信的話只要一經刊登就能得到精品。

福田

幕後黑手先生：

你好！本人剛第一次寫信來，有一些問題想請你為我解答，請多多指教！

1.請問PS、SS、N64會否有千年蟲，能否渡過2000年？

2.請問任天堂是否已經放棄N64？

3.請問N64日後有多少大作？

4.請問黑手先生現時喜歡那一部主機？為甚麼？

5.請問N64會否推出例如《機械人大戰》等遊戲？

6.為甚麼N64不出中文版遊戲？

7.最後N64還有多少壽命？

問題雖多，但也希望完全解答！祝GPM銷量第一

N64機迷上

N64機迷：

1.為甚麼你會詢問這一個問題呢？雖然電腦內BIOS會受到Y2K問題的影響，但是遊戲機的結構卻和電腦有點分別，即使有問題發生(如時鐘的時間錯亂等)大家仍然能夠開機玩吧。不過，筆者曾聽聞過假如將DC的VMS時間調較到某個日子以後，那麼就無法再調較回原狀了，這種情況是否屬實則不得而知。

2.雖然任天堂已公布了有關與松下及IBM合作的新主機「PROJECT DOLPHIN」(暫稱)，但由於它最快才能在明年末面世，N64最少還有約一兩年的生存空間，加上今年12月的64DD估計那時它應該會爆發連串攻勢。

3.最少起碼有《新世紀EVANGELION》、《OGRE BATTLE 64》、《實況足球PERFECT STRIKER 2》(暫稱)、《電車GO!64》和《SHADOWGATE 64》等。

4.筆者並沒有特別喜歡的主機，因為遊戲機始終只是遊戲軟件的執行媒體；但若問我到底喜歡哪一部主機的遊戲多些，我就會選擇紅白機，皆因當年曾玩過不少佳作呢。

5.唔…《機戰》續篇的可能性相信非常低了，但SRPG則有《OGRE BATTLE 64》。

6.我反問你到底N64在華人市場的佔有率有幾多？

7.直至PROJECT DOLPHIN(暫稱)普及化之前，起碼還有一兩年的時間。

福田代答

致遊戲誌 福田神君收

我已是第二次來信了，上次的問題比較舊，你們不刊登算了吧！這次的問題比較新，望盡早刊登。

1.看過互動遊戲誌，你們用DDR毯來玩《泡泡龍》和戰機GAME，是不是覺得很過癮？我也試過用仿製毯來玩《Winning Eleven Final Ver》(因它有齊四個掣)，《beat mania》的專用手製可玩甚麼其他GAME？

2.在互動遊戲誌裏，被訪問的那對腳是誰的呢？

3.7月29日出的《GUITAR FREAKS》連專用製行貨大約幾錢？

4.我是一位玩正版遊戲的機主，但有時也途經翻版店舖，近日我看到PS竟出了一隻H GAME叫《野×拳》。PS的尺度一向很嚴格，為何會出這一隻叫《野×拳》的H GAME？

5.在GPM云云編輯中，有沒有編輯看過《午夜兇鈴》？如有，是誰？

6.現在玩一局《Drum Mania》要幾錢？

最後我想GPM可增設一個專欄，專門介紹本地樂壇、唱片、電影之類。福田先生，麻煩了你這麼多時間來看這張FAX，不好意思。最後一句，Thank you。

問天上

問天：

1.不論是KONAMI或ASCII的《beat mania》專用控制器，據知可以當作同屬於KONAMI《GUITAR FREAKS》之EFFECTOR使用。

2.話明是「對腳」，當然是「腳先生」啦！

3.《GUITAR FREAKS》的行貨價錢是358港幣，至於專用控制器則是370港幣。

4.根據日本雜誌報道，那隻是未經SCE認可而推出的三級遊戲，既然是非認可商品故此和PlayStation的尺度完全無關，閣下還是打消購買它的念頭吧。

5.福田自己未有時間看《午夜兇鈴》，不過神皇則自稱已看過了，小璘好像也看過，但她在「重要緊頭」卻要掩眼不敢看…

6.大概要10元左右。

你的提議我們可以考慮一下，實在相當感激你的支持呢。

福田

親愛的福回君：

本人是第二次來信，希望繼黑手大哥後，福田君仍可發揮他的「遺志」…咳，大吉利是，發揮他的那份熱誠為廣大Game迷服務。

1.本人是DC機主，但沒有VGA Box，請問VGA Box有乜用，係咪令畫面質素好哟！

2.DC中的《死人屋2》十分正，但SS中的1代則十分兒嬉，未知1代會否移植在DC上呢。

3.電腦也出了《DENSYA DE GO！》，十分正，但我卻不知它的專用控制台在那兒可買，可否告知？
4.市面上有不少橫向動作GAME（ARCADE GAME），本人則至愛《三國戰記》，可惜不知諸葛亮的出現方法，雖然在一些機上用DCBBC↑↓↑↓可以成功，但有些卻不可，本人知道是輸入方式不同罷了，本人實在very very想知道，希望福田君可免為其難告知在下（很想知道）。
5.PS中的《A列車Z》，本人常常也玩到冇晒錢，未知怎樣才可有盈餘呢！

謹祝遊戲誌 改革後銷量更勝從前

Bye Bye！

GAME PLAYER FANS上

GAME PLAYER FANS：

1.Dreamcast的VGA BOX顧名思義，是讓玩者將DC主機連接到電腦Monitor或提供VGA輸入之電視機去，當使用對應軟件如《SONIC ADVENTURE》時就能以640×480像素的高解像度畫面顯示，畫質當然比正常時為高啦！
2.雖然傳聞DC版《THE HOUSE OF THE DEAD 2》是收錄了初代遊戲的，可是據知這個方案已在遊戲的開發後期被否決了。
3.SORRY，在香港確實很難找到這個專用控制器。
4.筆者現正搜集《三國戰記》的秘技，請稍候。
5.簡單來說，起初時切忌心頭高，應節省資金只興建規模較小的鐵道，利用附近的大廈來賺錢增加收入。

福田

福田先生：

本人買了第100期Game Players，裏面的《Final Fantasy VIII Omega合訂本》我有很多不明白的地方，希望你能為我解答。
1.我想要那張「魔列車」的卡，我已經把「亞歷山大」的交給Card Queen，而她又說了那張卡在Timber，我看了攻略說是「Timber最右邊的反擊之男」，究竟誰是那個反擊之男？
2.在第四次和「外星人」戰鬥完之後，攻略說到Balamb Garden附近移動，就會和外星人「コヨコヨ」戰鬥，其正確位置在那裏？
3.如果第四次遇到外星人想和他戰鬥，就要到陸行鳥聖域北方的山上移動，其正確位置又在那裏？

我這幾條問題雖然是長了少少，但望你能為我詳細地解答。

祝Game Players銷量不斷近升！

問題少年上

問題少年：

1.這一條是非常熱門的問題呢。現在我在此說明一次：Timber反擊之男是身處於酒吧內的。
2-3.你已說出了正確位置吧！其實只要在這些地方附近不斷移動，就會隨機遇到コヨコヨ星人和它進行戰鬥。

福田

Dear福田先生：

1.那張Dancing King跳舞地毯能否玩其他Music Game？（如《Bust a Move 2》）
2.Dancing King在哪兒買會比較平？
3.膠質面和絨質面的Dancing King又有甚麼分別？（如Price，感覺等）
4.Game Players的「自選攻略」是不是只限新Game？The Best又可不可以？
5.最後，我想問問福田先生知不知道《Tomb Raider》（—第1集）的故事？因為自己買了日版但又不懂聽…

另外，我很同意Vol.101的兔的意見，也不希望Game Players周刊化，因為其實2星期也不是這麼難等嘛！

覺得Final Exam考得不錯的

SAKURA上

SAKURA：

1.跳舞毯基本上和一般手掣沒有分別，只是少了□和△兩個掣而矣。
2.這些商品的價格不斷在浮動，故此很難說。
3.雖然使用不同的質料，但筆者總覺得KONAMI的《DDR》專用跳舞毯質素是最好的。
4.如果有很多讀者都希望刊登某款遊戲攻略的話，即使是THE BEST系列我們也會為大家製作哩，所以各位不妨來信多多支持。
5.據米奇大人稱，《Tomb Raider》是說女主角Lara Croft受到一名神秘女子委托，希望找回失落多年在亞特蘭提斯遺跡的水晶碎片，但當取得後卻被其他人搶走。殊不知案中有案，那些人竟然是該女子的同黨，原來她就是當年被封印、擁有邪惡之心的亞特蘭提斯後裔，她為了奪取強大力量而搜集這些水晶。

很多謝你的意見，對於我們的立場而言，與其推出濫竽充數、重量不重質的遊戲刊物，倒不如專心製作質量兼備的雜誌，兼且我認為雙周刊是能夠將攻略發揮得最完美的發行形態。

福田

TO福田主持：

HI！HI！首先恭喜你們GPM 100期，希望你們再有200期，300期甚至400期吧！之後希望你們解答這封信吧！多謝。(^v^)
1.請問在那裏可以購買《新世紀福音戰士漫畫總集編》？幾錢？
2.有沒有淨《POP'N MUSIC》專用手掣賣（DC）？
3.在那裏可以購買DVD版的《新世紀福音戰士》全集？
4.是不是所有NAOMI的GAME也會移植到DC？
5.請問SS版的《吞食天地2》有甚麼秘技和在那裏可以拿特別的劍？
6.近期有沒有特別好玩的PS和DC遊戲？

508

508：

1.你可以試試到旺角或銅鑼灣的宇×船去看看，價錢約為80元左右，不過最近好像已斷了貨。
2.當然有啦！筆者前個星期在荃灣還看見有不少現貨賣。
3.唔…若是現貨則很難說，因為畢竟它已是推出了好一段時間的作品，但有興趣者可到銅鑼灣中心三樓的「錫苑光碟」訂購。
4.理論上是，因為NAOMI基板的機能是與DC幾近相同，但當然要視乎個別情況吧，譬如業務用版《美少女雀士III》因尺度問題而不會直接移植往DC去，取而代之的是名為《製造美少女雀士》的修訂版本。明白沒有？
5.SS版《吞食天地2》的秘技如下。

特別裏關模式

在標題畫面出現PRESS START時順序輸入R、Y、L、X、A、B及R，如果標題文字變成藍色的話就算進入特別裏關模式。在裏關各角色除了可在跳躍時按↓＋A作空中投與在疾跑時可使用必殺技外，還可使用新增的超必殺技，張飛以外4人的指令是↓、↑、↓、↑＋A，至於張飛的則是↑、↓、←、→＋A。

隱藏武器

在第7關第4節裏，只要攻擊剛開始時畫面的左上方就可以得到聖劍EXCALIBUR。另外，在第8關第6節的頭目地區中，若攻擊畫面的右上方便有機會出現像正宗或菊一文字的日本刀。

6.PS遊戲有《SPRIGGAN~LUNAR VERSE》、《越過我的屍體》、《GRANDIA》、《METAL GEAR SOLID INTEGRAL》、《捉猴呀！》、《TONDEMO CRISIS》、《PERSONA 2罪》、《DINO CRISIS》、《多倫與哥布》和《VANDAL HEARTS II~天上之門》等，DC作品則有《拳皇DREAM MATCH 1999》、《首都高BATTLE》、《少年街霸3最強流道場》、《CLIMAX LANDERS》、《FRAME GRIDE》和《AIRFORCE DELTA》等。

福田

福田神社：

我是第一次寫信來的，以下關於《幻想水滸傳2》的問題想請教一下：
1.窗之封印球究竟在哪裏才得到？
2.地煞星究竟在哪裏？怎樣令他加入？（地點請用日文）
3.我想補購17期和84期，本人去過兩間尊門店及很多地方找過也沒有，請問你們還有沒有存貨？
4.Pocket Station何時才會售價會廉宜一點？

最後，請福田大人能盡量回答本人的疑難，本人不勝感激！Thank You！

祝工作愉快。

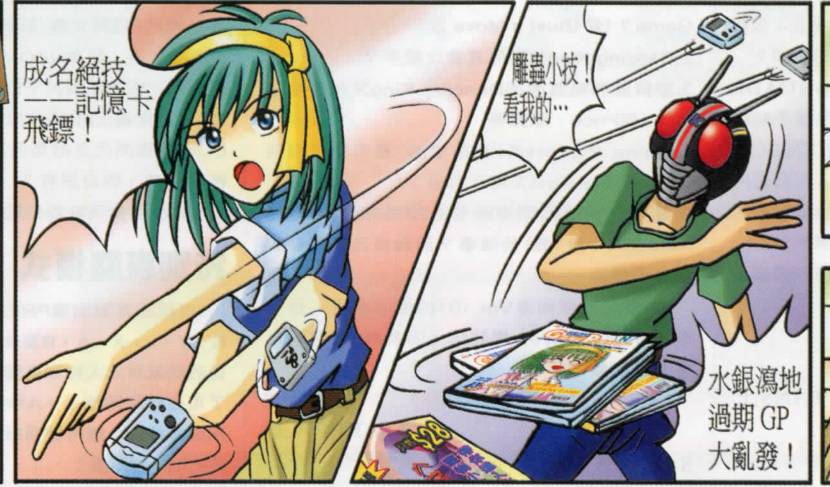
讀者Cecilia上

Cecilia：

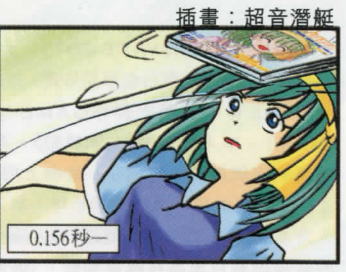
1.閣下所指的是窗戶套裝還是槍之封印球？
2.地煞星メイザースは位於ティント市的坑道洞窟深處，要令他加入只需城的等級到達Lv.4再找他談話即可。
3.很對不起，這兩期我們已沒有存貨了，你或者可嘗試到舊書店找找看。
4.現時POS的售價已回落了點，大約為$300左右，相信再等一會就能跌穿$300關口。

福田

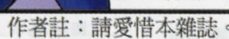
插畫：超音潛艇

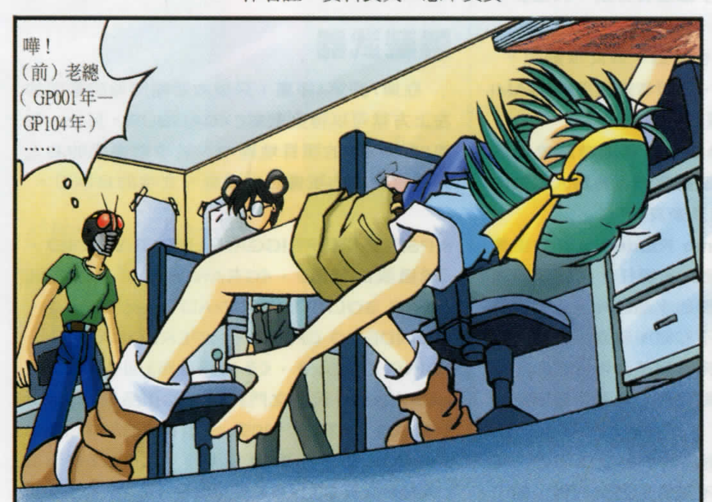


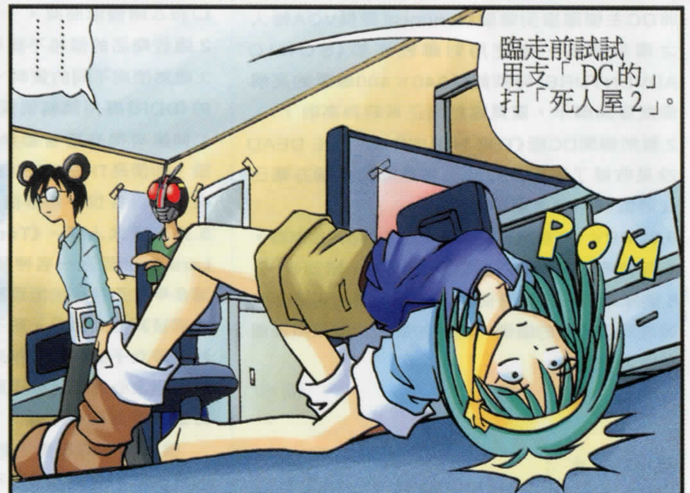

作者註：資料喪失，恕不負責。

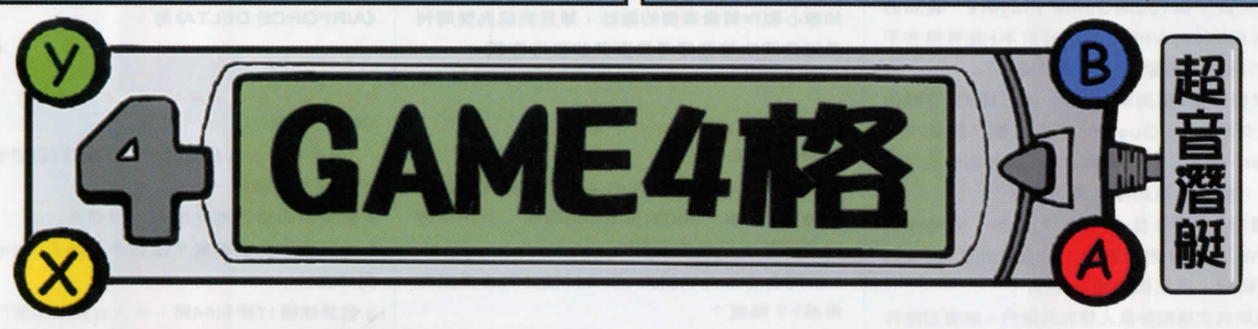




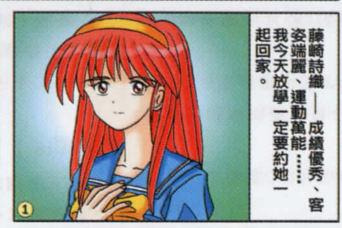

作者註：請愛惜本雜誌。

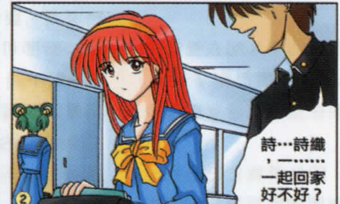






放課後心碎回憶









寵物妖精靈









無責任讀者編

主持人：KOTARO

PlayStation後繼機成敗相對論

TO KOTARO：

PS 2雖然唔知幾時至出到，但個勢就好似勁到DC都要死定先，但其實DC係咪真係咁糟呢？就讓本人來掩飾一下吧。

其實一切問題基本上都可以和「錢」拉上關係，故以下的一切亦會以「利」字行頭。

首先主機本身，理想的機能會否有理想的價格呢？若窮如本人分分鐘買完部機後一年以上唔駛買Game玩，除非SONY肯小半買大半送啦(但DC將降至￥19900，太平啦)。Game方面，雖説SONY有生產DVD故可控制成本從而降低Game的價格，但CD現在不夠普遍、成本不夠低嗎？但￥5800的Game還不是要＄358，就算三、四線的Game隔多久仍為鐵價，就連水貨價格亦被拉高，相對來説沒有行貨的DC Game價卻能隨熱潮而變動(本人等了兩個半月才買《MARVEL VS CAPCOM》只消＄210)，年中省來的錢夠多買兩隻Game啦。而PS 2能對應回PS的Game雖然好，但相比之下PS的畫面實在太差，低解像度嘅火柴盒人極奇樣衰，加上LOAD碟太慢，用PS 2玩會否有改善我唔知，但從過往經驗所知PS極之易壞、經常讀唔到碟、磁碟頭下陷和HAND機等情況為家常便飯，唔係邊有咁高銷量吖。唔知PS 2會唔會再咁「化學」呢？如果唔係不如買多幾部PS等壞機好過。

最後就係想話後繼機嘅機能提升就好似行樓梯咁，SEGA逐級上而SONY就三級(PS有啦！！)跳，而SONY咁做就千萬唔好跌，否則想翻身都難(SEGA同任天堂食自己都有排食，而SONY就……)。俗語有云：「事不可去盡，話則可説盡，凡事太盡(係「事」，唔係「話」)，緣份勢必早盡」。

孤獨的遊戲機上

孤獨的遊戲機：

其實PlayStation後繼機的實際價格，SONY方面截至現在仍未有明確的公布，不過根據一般行內人仕分析，單是製作PlayStation後繼機的核心CPU「EMOTION ENGINE」成本已經超過五萬日圓，如果不能設法增加生產線或壓抑製作成本的話，相信也難以採用低廉價格打入市場，但是卻不能排除SONY會效法SEGA以薄利多銷的策略，所以PlayStation後繼機到底選擇何種路線，站於現在來説仍然言之尚早。

至於閣下提到遊戲價格的問題，理念方面就似乎有點混淆，因此在回覆閣下意見之前，拙者首先需要重申PlayStation和Dreamcast於香港方面是同樣持有代理，而且Dreamcast大部份在港出售的遊戲，均是經過代理入口，所以兩者價格相異根本是與行貨、或者水貨無關。那麼為何PlayStation的遊戲價格會受到限制，而Dreamcast又沒有呢？這個問題則是取決於代理對遊戲以至販賣商的銷售保障。簡單來説，硬性限制的遊戲售價，或許影響用家的購買意慾，但是卻可保障消費者能夠以合理的價錢購買遊戲，增加販賣商與販賣商之間的競爭力，而且也不怕熱潮過後，販賣商需要減價賠本促銷遊戲，是廣為一般販賣商接受的銷售方法。相反比較彈性的遊戲價格，無疑可以令用家以更低的價錢購買到遊戲，不過一旦出現炒賣活動，整個體系就會即時崩潰，加上價格隨着熱潮而變動，無形中加重販賣商的負擔，所以有利亦都有弊。

回説正題，雖然閣下對於SONY採用DVD-ROM作為主機媒體能夠控制成本、降低遊戲的價格，提出了CD-ROM更加普遍、成本更低的反論，但是拙者敢問DVD-ROM與CD-ROM製作成本到底相差幾多？其實如果兩者同時大量生產的話，製作成本上應該相差無幾，最起碼製造商是依然賺錢。而且DVD-ROM在容量方面還比CD-ROM優勝，這個也是鐵一般的事實，加上使用DVD-ROM作為媒體已經是大勢所趨，何況PlayStation後繼機只不過是兼容使用DVD-ROM功能，説穿了是主機本身的BONUS，究竟有幾多廠商會利用到DVD-ROM作為媒體製作遊戲仍然是未知之數，畢竟大容量的作品亦都要技術或時間換取回來，所以太過刻意斟酌PlayStation後繼機採用DVD-ROM的成敗得失問題就會未免有點不智。

另外，閣下提到PlayStation後繼機對下兼容的問題，拙者雖然亦有同感，但是這也是照顧現時龐大市場佔有率的其中一種可行方法，姑勿論閣下會否購入PlayStation後繼機，可是對於已經擁有PlayStation的機主來説，已肯定地不愁無遊戲推出。因此與DVD-ROM同樣，PlayStation後繼機對下兼容也是主機其中一種BONUS，或者可以説是保障SONY自己市場佔有率之舉，因為拙者深信選購PlayStation後繼機的用家，重點並非落於兼容以往遊戲的機能，而是後繼機的專用軟件，如果機主們真是覺得質素有所不及的話，自然就會選擇其他機種取而代之，畢竟PlayStation已經是一九九四年的產品，假若執着PlayStation後繼機兼容PlayStation的機能，將非後繼機的專用軟件與現時機種遊戲相提並論的話，似乎就並非公平。

最後，雖然拙者素聞PlayStation主機LENS方面較弱，但是如果循規蹈矩的話，相信壞機、停止讀碟、LENS下陷，以及HANG機等現像應該只不過一些比較罕見的情況，不知閣下是否同意嗎？

KOTARO

※以上純粹個人意見，與本刊立場完全無關





G.P.鈴奈留言板

已經踏入7月了！暑假就快來臨，不知各位讀者的成績如何？無論成績好不好，大家也應該放下心情來迎接暑假，在7中有不少好玩的遊戲推出…怎辦好呢？小妹可沒有那麼多零用錢啊！算啦！還是努力儲蓄吧！（^-^）

「鈴奈是PART TIME？」

Dearest山寺良牙：

'Konichiwce？' 我係麻官雅婷娜，希望可以早D刊登我嘅來信，Thanks！

我覺得《GPM》轉look以後，見到好多野係同《G+》差唔多，雖然係咁，but我好likely No.101期嘅ET嘅唱歌生涯夜去寫《心跳vol.3》嘅攻略，駛唔駛去zzz先呢？係呀，你響《星之丘學園物語～學園祭》用咗D咩方法顯之「花菱靜香」嘅個人資料？你對女聲優嘅認識好多，咁你有冇聽過話官村優子(口米)過HK，去搭過MTR同唱歌？你有冇片桐彩子and朝日奈夕子嘅聲優photo and個人資料呢？

Dearest福田：

響No.101期我見到你講ELT嘅生涯，其實我以前都買過《Time to Destination》呢隻Albinx，好好聽呀！咁你會有冇買過《十年百曲日本板》？入面亦有ELT嘅歌架！你第日可唔可以介紹埋酒井法子，深田恭子，未來玲可，宇多田光，田末涼子，安室奈美惠，濱崎步，相村七瀨，友坂理惠，Globe，TRF etc，嘅情報響「J-Pop City」？因為我亦想得到佢地嘅情報，拜託你！！

Dearest玲奈：

點解有讀當你and深田公仔係part-time架？我有覺得殺意之鼓動嘅四格漫畫D內容好抵死，希望超者潛艇繼續努力去畫多D四格漫畫比我地D讀者去睇，好似BCS丹小姐咁叻？係噃，好耐都冇見過IS小姐嘅來信，希望佢可以再寫信比你丫嘛！

（PS：由於（6.10）期開始轉look嘅關係，所以我連筆名都換埋。）

祝你地有覺好瞓zzz！

Yours sincerely

唔係《KOF》果個麻官雅婷娜

To麻官雅婷娜：

多謝各下的來信，辛苦嘛……算是過得去吧！捱夜當然間中也有啦！不過若不用精神及勞力去做的話，我們《遊戲誌》又怎能為讀者們做出這麼好的攻略出來呢？所以有你們的來信及支持，就是我們生活的原動力。有關《學園祭》的資料來源，由於這攻略太久已忘得七七八八了；不過之前說過本人最近訂購得了該遊戲的攻略本，有興趣的話不妨買來看看，極之詳盡的！本人不單只是留意女聲優，連男聲優㢠會留意的，不單只是宮村優子來過香港，緒方惠美也有上年11月左右來香港開演唱會，這次演唱會的CD亦已有售；當然亦曾經有其他聲優來過香港，不過他們可能是繕為人知的一群。至最後片桐彩子及朝日奈夕子的聲優及個人資料，請繼續留意「Voice File」吧！

山寺良牙 上

首先要多謝你收看《J-POP CITY》，因為筆者很久也沒有收到有關音樂欄的來信，實在不清楚大家到底喜歡現時的做法與否，所以在這裏繼續呼籲一句：請踴躍來信給予意見啊！

ELT的歌曲福田當然覺得好聽啦，否則我又怎會介紹這隊組合呢？可是我至今仍未曾購買《十年百曲》，事關想買的唱片確實太多了，希望老闆能夠加多點人工，讓筆者買多幾隻CD聽就好了，嘻嘻。至於你所提及的歌手與組合，我已介紹過宇多田光、濱崎步和globe了，其餘的便請你繼續留意《J-POP CITY》吧！因為我每期都會報道日本流行樂壇的情報。

福田

因為小妹仍要上學的關係，不能做全職的編輯；至於深田公仔則是學生偶像，由於太過忙的關係，她已離開我們了！不過幸好有新的AMI代替，所以……就這樣啦！

GP鈴奈 上

「大家掛念我嗎？」

G.P.鈴奈：

你好嗎？代我向各位編輯，讀者問好吧！好久沒來信了，大家是否很掛住我？（某人按：誰會掛住你？）嗚～好狠心啊～

我想當鈴奈收到我的信時，第100期《GPM》已出街了...（肯定啦！）其實我都很想快點來信…但是都怪那些沒完了的試啦～加上本地的《GPM》又遲了一個星期有多…（某人按：真是多借口！）不過可以見到99期《GPM》真是很高興啊！因為我見到了上代教主大人啊！不知他現在在做什麼呢！鈴奈姐姐幫我問候上代教主大人吧！（善良的笑）同時，知道了ALEX恒也是可愛CHRIS、型仔BENIMARU及靚靚SHERMIE的FANS…很感動吧！我想CHRIS的FANS一定也有很多！

還有，現在知道了《GPM》期期都送《互動遊戲誌》的VCD！我們真是太～幸福了！因為國內是收看不到《互動遊戲誌》的，不過，有VCD，我們仍然能安坐家中，欣賞我們最喜歡的《互動遊戲誌》...實在是再快樂不過了！很多謝《GPM》的編輯們呢！（笑）

還有，在12集《互動遊戲誌》中，看到了山寺良牙的廬山真面目呢！很型啊！（笑）

5月30日是重大的日子呢！什麼？不知是什麼日子？「是呢～！」（死吧～！）是可愛CHRIS的生日啊！！CHRIS FAN怎麼可以忘記？！我已買了一大堆SHRIS最愛的布～～丁，來過這一日，也買了一個很Q的豬嘜公仔（某人按：因為以《KOF'97》來計CHRIS的生日，CHRIS是屬豬嘜呢，與低B的B.C.S.丹一樣）送給他！（笑）各位CHRIS FANS又怎樣慶祝這盛大的日子呢？同時，5月3日是我「封筆」+「金盆洗手」的日子...（某人按：無聊～）要到考完試才「解封」，我會在那日畫「封筆＋金盆洗手」前，最後一幅CHRIS的～

PS：PS版《KOF'98》的彩色畫集中NO.030...呵...是可愛CHRIS的....呵......

P2S：MS，太好啦！我們約定好了！

P3S：另外，我上次寄給鈴奈你的新一套「五格」是否收到了？如果因為版位問題，而不能登刊也沒關係，只要鈴奈你看了，然後寄回給我，便OK了！

祝：各位幸福！

B.C.S.

TO B.C.S丹：

真的很久也沒有收到B.C.S丹的信了！很高興你回來，大家都很掛念你呀！原來你也在考試，真的辛苦你呢！

其實小妹也對CHRIS感興趣，他真的非常可愛呢！雖然小妹玩格鬥遊戲並不精，但是為了CHRIS也會拼命一試。但是有一件事要向你致歉的，就是你給小妹的「五格」，突然在一夜之間不知所踪，小妹拼命找了又找，卻沒有任何發現…對不起…過了考試後記得再來信。

GP 鈴奈 上

「做編輯辛苦嗎？」

Dearest白雲：

Hello！我首次來信，希望會刊登吧！今次有一些問題想白雲さん解答：

1) 請問怎樣才可做出背景矇矇的，而主要人物卻清楚可見的效果？(就如這張信紙的效果)

2) 可不可以介紹一些製作電腦畫的電腦program給我？

3) 作電腦畫是先在紙上畫上公仔，然後scan落部電腦度再做出想要效果，還是直接在電腦畫公仔再做出想要效果？

Thank you白雲さん！

以下致GP玲奈：

Hello！Hello！做編輯辛苦嗎？《Game Player》最近幾期的製作與以往的不同，就像VOL.102那期，我覺得那期的排版比以往好！(不知甚麼原因只是感覺) 請繼續努力工作！把《Game Player》弄得更好！係呢，我最近正煩惱著現在購買PS，還是第PS 2出買PS 2好呢？唔知道PS 2可唔可以玩番PS的Game呢？你知唔知呀，知就請話比我聽！祝眾編輯工作快樂！

With Love

嵐精靈

TO嵐精靈：

很多謝閣下的來信，有關問題的回覆如下：

1) 若要做到像你的信紙那樣，首先要在電腦上剪出所需的畫面／人物作主體(實色的部份)，然後再使用自己喜歡作背景的畫面，合併在之前所剪出來的畫面上並成為新的LAYER，而要做出「矇矇」的效果就要把背景LAYER的「OPPACITY(透明度)」調教到細數目一點便行了。(以上是利用「PHOTOSHOP」作成的)

2) 製作電腦畫的軟件一般以「PHOTOSHOP」和「PAINTER」是最多人使用的。

3) 作電腦畫其實也是隨自己的喜好而決定利用SCANER作畫或直接在電腦繪畫的，這要看看你能否好好控制滑鼠或電腦繪圖版了。不過以我的做法就是先把上了黑線的畫SCAN上電腦，然後再上色或加工。

若有什麼繪畫上的問題，歡迎再來信查詢的。

白雲 上

做編輯很辛苦呢！不過幸好小妹只是PART TIME的關係，並不是十分辛苦，但是其他編輯就…都是不要提了…以小妹所知PlayStation 2是可以玩回PlayStation的遊戲，可是仍不知道PlayStation 2何時推出，再加上不知何時會有專用遊戲，所以小妹比較讚成現在購買PlayStation。

GP鈴奈 上

「男女問題…」

To：玲奈及各編輯

各位靚仔靚你們好！首先，好抱歉因為沒有信紙，所以唯有用筆記本。我是GPM的忠實讀者(行貨)，沒有記錯的話，你們是會看簡體字的，是否所有人都會，我第一次來信，目的是對改革後的GPM提點意見。

第一、是貴刊兩個版本的問題，兩個不同的封面，的而且確很有新鮮感(內容有否不同？)，但是，只能買其中一種(沒理由兩本都買吧！)又覺得有一點遺憾。最可惡的是，這兒(東莞)居然只得精華版，對於想看VCD的我，商鋪老板說就算有也要等翻版！OH！MY GODDESS！！由此，又帶出一個老問題，為何不在內地設立專賣店呢？雖然多數不會在我這兒，但最低限度有一個開始，而且大可以專賣店作為領取獎品的地方，讓非港讀者亦能參加貴刊的抽獎活動。再加上兼售內地甚少的遊戲周邊產品。這門生意應該不錯，況且，你們也不想翻版問題到自己頭上吧！(不單之是VCD，正如貴刊於某期提過的"翻版書"早在十多期時已開始有。)

第二、超音潛艇兄，你既然可以將鈴奈畫出來，何不順便將編輯們也畫出來？然後在文章中TEXT BY:XX或編者話中用上編輯各自的"公仔"，這樣應該會多一點親切感，而且，更可以痔鈴奈的SHOW裡面登場，讓讀者知道多些鈴奈與各編輯間的趣事。(除非關係惡劣……不會吧？)

第三、MS君，我真的很想問一問你究竟是男還是女？(l j 駄^皆因在印像中有人說過你是女人，而在字里行間又覺得你忽男忽女，(對不起！！絕無惡意！請見諒！)大概是我愚笨吧。不過你又確實玩野，看完你的編者話101期最後一句之後，又多了一個疑問－－小璘…。

第四、良牙田田，聽鄔說日本聲優就聽得多了，那麼在TVB和ATV的聲優(？)中，你最喜歡哪幾個？另外，不如去互動遊戲誌客串一次，讓讀者聽聽你的聲音。

第五、(這段可以不理)貴刊的攻略部份可否多以附刊形式推？因為貴刊"份量"十足，當要從書山中找回以前的攻略時(如機戰F完結篇)，真的好過去健身…。

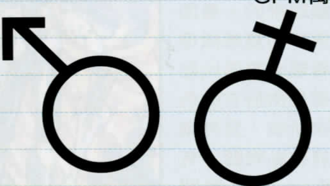
第六、鈴奈小姐，我覺得你的公仔相貌與鄭麗麗的聲立很襯，她是誰？是TVB中替愛野美奈子和邊本夏實等配音的，你說對不對？

祝：幽游白書完成(離題白書.....)

GPM萬歲！！

幽游

99.5.27



TO幽遊：

本刊分為兩個版本的目的，是為了迎合讀者的要求，基本上內容是沒有分別的，只完美版中有VCD附送；精華版的則沒有。由於《遊戲誌》將會很快有中國內地版本推出，所以內地的翻版問題相信很快便可以解決，晰目以待啦！至於你的意見小妹已反映給各有關同事，放心啦！

GP鈴奈 上

首先MS並無意隱瞞自己的性別，由於讀者們對MS的性別已有不見解，若筆者突然向讀者說出性別，似乎有點怪，所以便等待讀者詢問時才決定說出真相，若這樣令到讀者們不滿的話，在此致歉，其實筆者是《遊戲誌》中第一位女編輯。至於新同事小璘，當然也是。

MS上

在TVB中，本人最喜歡的配音員是「張炳強」，代表作有《CITY HUNTER～城市獵人～》的「孟波」；ATV的則是「雷庭」，代表作有《亂馬1/2》的「響良牙」。至於客串到《互動遊戲誌》一事，其實本人已在第12集中出過場(光相)，附送該集的《遊戲誌》是98期。

山寺良牙 覆

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他(她)們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更要用鉛子筆鎮寫。

館主：白雲

近來很少收到有高水準的畫，是否因為大家忙於準備考試的關係而沒時間畫畫呢？希望各位能在考試過後踴躍投稿吧！另外，請各位讀者注意了，希望各位不要投寄大於A4 SIZE的畫來，因為這樣會令排版的同事們很困擾的。若再收到的話就不會受理，請各位多多包涵！

各位好像對設題目的反應不太熱烈，不知大家對本館有什麼意見呢？若有任何新鮮的意見不妨向本主提出，本主定會竭盡所能、做到最到好，請大家多多捧場呀！

特級佳作

KAI

評語：很有井之又睦先生畫風的作品呢！不過若有個人風格會好一點。看來KAI已有一定利用MARKER上色的水準，所以大致上也沒有問題。要讚的是胡多路頭髮上色很好，可惜在菲莉亞頭髮和某些人物的衣服部份的上色有點亂，另外史丹的手好像「纖細」了一點。最後希望下次不要因為怕塗出界，而令他們留起白邊。

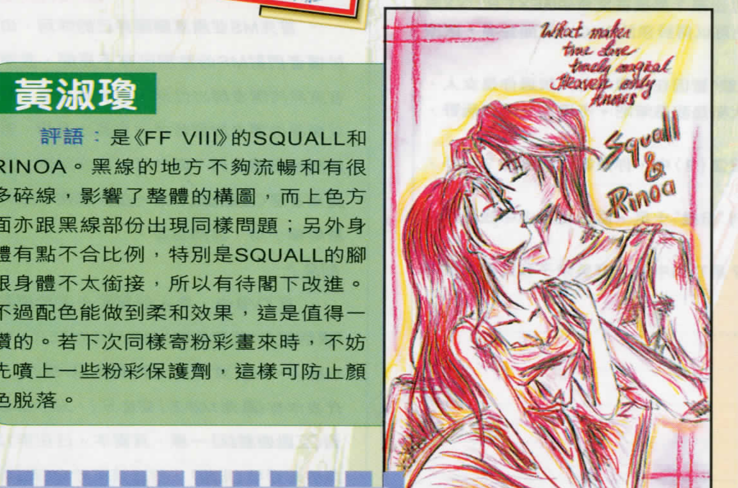


優秀作品

HENRY

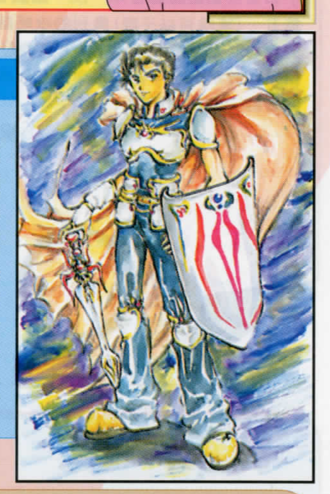
評語：今期唯一一幅的黑白作品。人物的比例OK，可是是否八神想增肥？為什麼他的腰部跟胸部一樣「橫」的？手打網的技巧很好，不過在塗改錯處時上的白油不能完全將之遮蓋，使八神留有「迷人」的鬚根；所以塗改時最好用漫畫專用的白油，價錢方面也不會太貴的。

黃淑瓊



評語：是《FF VIII》的SQUALL和RINOA。黑線的地方不夠流暢和有很多碎線，影響了整體的構圖，而上色方面亦跟黑線部份出現同樣問題；另外身體有點不合比例，特別是SQUALL的腳跟身體不太銜接，所以有待閣下改進。不過配色能做到柔和效果，這是值得一讚的。若下次同樣寄粉彩畫來時，不妨先噴上一些粉彩保護劑，這樣可防止顏色脫落。

貓目



評語：如果不是貓目在畫背上說明，我也不知道原來這就是幽助來的。畫面色彩豐富；盔甲的質感做得不錯，可是看起來衣服比盔甲更堅硬，這是由於它的色調光暗太極端所致。另外幽助斗篷的摺痕有點問題，有些像「蝙蝠翼」。(P.S.有關個人資料的問題請看「投稿須知」。)

卓燕絲



評語：因為是彩色影印稿的關係，所以難看得清楚所用的顏料和上色技巧；不過卓燕絲應該是用木顏色，是吧？緋村巴的頭髮光位做得不俗，另外紙門亦能做到其應有的質感。不過仍有一些須要改善的地方，例如緋村巴好像硬要縮低頭來遷就畫紙，所以應該把她畫低一點；而背景的透視出現了問題，令地下變成了牆。

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm (A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓　遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

秘密技攻



歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——

擺你命3000——港幣500大元
黃金槍——港幣300大元
麥林——港幣200大元
牛肉刀——港幣100大元
丫叉——唔該留番俾自己使！



彈艙1：擺超音鼠做耻？
Game：Get Bass
機型：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報部

在Consumer Mode的Professional Tourment五場比賽中全數獲勝，便能取得一個新的魚鉤，那就是「超音鼠魚鉤」。這魚鉤的特色是不受任何天氣與時間的限制，便能很易的釣到魚，相信是本遊戲中最強的魚鉤吧！究竟是否因為他是出名的遊戲人物的關係，所以連住在水中的魚也對他有興趣呢？



彈艙2：新車任你揸！
遊戲：首都高Battle
機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報部

這個速度感不錯的遊戲，就在遊戲推出後還不到兩個星期，便有秘技出現，現將他們詳細刊出。

買車時加玩角子老虎機？

在購入新車後，便需選定車牌號碼，若這時按下Y掣的話便會隨機選定數字，事實上這處也有隱藏事。若玩者能在此處抽到「7」的話便會福了！因為抽到7字數目的多少而在CP上有獎分(Bonus)，其結果會是：抽到一個＞獎你100CP、抽到兩個＞獎你1000CP、抽到三個＞獎你10000CP、抽中四個＞成架車送俾你，當抽過獎後(或者抽不到)，玩者仍可以按回B掣去選定玩者喜歡的號碼(再抽過)，那記著每次買新車時也用此秘技了！若是買NSX時也抽到個「7」的話，哇哇哇！

有新車出現？

只要玩者在Quest Mode中看過一次Ending後，便能於車行中購入新型車「Type-AP1」及「Type-S15」。





重播也能改變視點？

不錯！於重播開始前預先按下L及R的話，便能於重播時使用慣常的車後視點。

買入古怪的車？

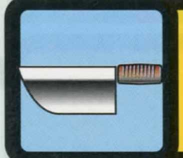
不整古你，在購入「Type-AE86T」時，將車牌號碼設定成「群馬」的「•1 02」的話，便能令到車側出現「坂東商会」的Logo；另外將No.135的Boss車擊倒(勝過)後，購入新的「Type-FD」，並且將車牌號碼設定成「品川」的「•1 35」，便能使用與Boss車同一車身顏色的車輛出賽。



車牌隨意改變

並不是說可隨意改變車牌號碼，而是在轉換Aero-Parts的正常（ノーマル）Front Bumper時，可以按掣將車牌的擺放位置改變而已。下列的車輛按L或R掣可以作左右移動：JZA80、XE10、JZX100、S13、S14、RPS13、Z32、Y33C、Y33G、EK9、DC2、NA1、CA9A、CP9A、FC、GF8、JZA80D；下列的則按著X後再按L或R掣可作左右傾斜：AE86、AE86T、JZA80、R32、R33、Y33、CP9A、Z32、GF8、JZA80D。





彈艙3：有人重出江湖？
遊戲：DYNAMITE刑事2
機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報組

這個刺激緊張的動作遊戲，其實在第二作中也會有第一作的人物出現，現將他們的出場方法刊出。

ブルーノ：條件是先將遊戲中所有隱藏圖畫找出，其後便可回到標題畫面按下Start掣來選用他。



シンディ：條件是要先合成到「刑事之素」，未合成的便可到「http://www.sega.co.jp/deka2」處下載，合成後便可回到標題畫面按下Start掣並選用她。不過要下載的話，相信是要靠住在日本而且有Dreamcast上網機能的朋友才可了！



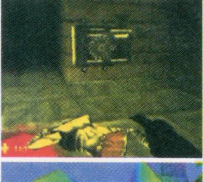
馬騮刑事：條件比較嚴，就是要完成遊戲的「激鬥編」，就算Continue多少次也沒關係，之後便回到標題畫面按下Start掣並選用Edie（エディ），不過不明他為何會穿成馬騮般來打架。



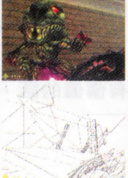


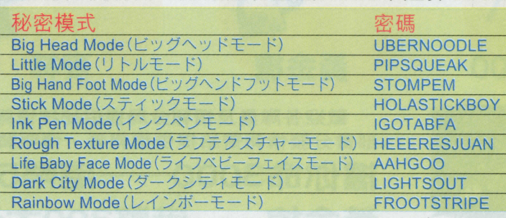
彈艙4：不用玩得太悶
遊戲：Bio Rescuer
機種：N64

提供者：《遊戲誌》情報部

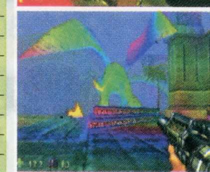


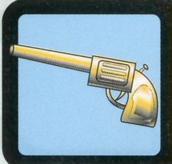
事實上這個動作射擊遊戲，是隱藏著一些有趣的密碼的，現在將他們刊出，方法是在遊戲Menu中選擇Secret Code，之後再輸入特定密碼便能出現特別效果。

秘密模式	密碼
Big Head Mode（ビッグヘッドモード）	UBERNOODLE
Little Mode（リトルモード）	PIPSQUEAK
Big Hand Foot Mode（ビッグヘンドフットモード）	STOMPEM
Stick Mode（スティックモード）	HOLASTICKBOY
Ink Pen Mode（インクペンモード）	IGOTABFA
Rough Texture Mode（ラフテクスチャーモード）	HEEERESJUAN
Life Baby Face Mode（ライフベビーフェイスモード）	AAHGOO
Dark City Mode（ダークシティモード）	LIGHTSOUT
Rainbow Mode（レインボーモード）	FROOTSTRIPE





彈艙5：有新嘢？
遊戲：Last Region UX
機種：N64

提供者：《遊戲誌》情報組

這個類似某遊戲的動作射擊遊戲，除了基本玩者可用的版面及機體外，事實上還有一些小秘密，今期便將他們刊登出來。



隱藏機體與戰鬥場

首先完成數次「メタルボンバーズストーリーモード」，並且取得四個勳章（註：每個機械人爆機一次便能取得勳章一個，但每個機械人只能取一個，即是說要用四個不同的機人去作戰），之後再用一些沒有拿過勳章的機械人出戰，並且完成第10版，之後便能進入隱藏版面「ワイヤーガーゼ」，並且與「メタルボンバーズ」對戰。

另外完成數次「ボンバロンストーリーモード」，並且取得五個勳章，同樣再用一些沒有拿過勳章的機械人出戰完成第10版，之後便能進入隱藏版面「ワイヤーガーゼ」與「ボンバロン」對戰。

此外剛才提到的隱藏機體「メタルボンバーズ」、「ボンバロン」與及他們的武器，其實玩者也可拿來使用，方法亦十分簡單，就是在標題畫面時，按著L及R掣將3D控掣桿在「順時針」轉便可。



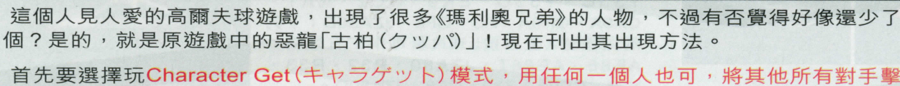


彈艙6：超級惡龍學打Golf？
遊戲：Mario Golf 64
機種：N64

提供者：《遊戲誌》情報組

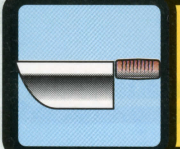




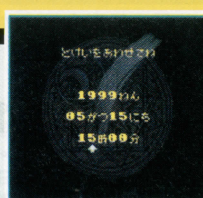
這個人見人愛的高爾夫球遊戲，出現了很多《瑪利奧兄弟》的人物，不過有否覺得好像還少了一個？是的，就是原遊戲中的惡龍「古柏（クッパ）」！現在刊出其出現方法。

首先要選擇玩Character Get（キャラゲット）模式，用任何一個人也可，將其他所有對手擊敗，這樣瑪利奧便會出現，再次將他擊敗後，古柏便會出現。擊敗他後，便能使用他。不過單是對付瑪利奧已十分頭痛，再加上這怪物（可以一桿打300碼以上或一桿入洞），真是要十分之有「根性」才能勝過他。



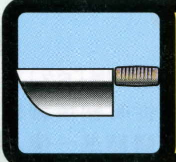
彈艙7：教宗、較中、再校鐘！
遊戲：Card Captor Sakura
機種：Game Boy

提供者：《遊戲誌》情報組




有玩過這遊戲的玩者，相信知道是要配合現實時間來進行的，但對於一些等極久才可再次進行故事的事，有很多玩者一定等得不耐煩，現在介紹一個秘技，就是可以令遊戲的時間推前，亦即是說離爆機的日子會更近。

方法是先將遊戲進度記錄（Save），然後中斷／暫停遊戲（通常是熄機），其後再開機並在標題畫面選擇「從新開始遊戲（はじめから）」，之後設定玩者想到的時間，進入遊戲後便「不作任何進度記錄」而暫停遊戲，再次開機後今次則選擇繼續遊戲（つづきから），進入遊戲後便會變成玩者之前新設定的時間。



彈艙8：有新片出現
遊戲：70年代風Robot Anime Gep-X
機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

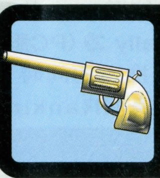
相信各位有玩過此遊戲的，也知道在擊倒Boss後是會有一段完結片段，不過又有否知道，在特定的版面使用特定的機體將Boss擊倒的話，會有特別的完結片段呢？現在將他們的條件刊出。



Stage(地點)	Boss名	將Boss擊倒之機體
1-1(東京市街)	アルマジロビースト	X1號
1-2(東京上空)	トリビースト	X2號
2-1(京葉コンビナート)	セイウチビースト	X3號
2-2(深海100メートル)	サメビースト	X2號
3-1(大雪山)	雪男ビースト	X1號
3-2(謎の洞窟)	マンモスビースト	X3號
4-1(青木ヶ原の樹海)	ヒッサー專用ビースト	X1號
5-2(地獄谷上空)	バンダバイラ	ファイヤー號
6-1(名古屋)	新幹線ビースト	トルネード號
6-2(京都)	にせゲッP	サンダー號
7-1(上空10000萬メートル)	クラゲビースト	トルネード號
7-2(小惑星帶)	ジャーグ6666	ファイヤー號
8-1(宇宙惡魔帝國本部)	クジャクビースト	サンダー號

除了上述的特別片段外，另外亦有六個新的「Extra Mode」，出現方法十分簡單，不過就得有少許耐性，就是與遊戲啟動小時數有關，要留意是只要一將電源切斷的話便得從頭來過，現將該六個Extra Mode的出現條件刊出。

Extra Mode名稱	遊戲啟動總時間
映畫版	6小時
Atranger Mode(アトランジャーモード)	9小時
Queen Fairy Mode(クィーンフェアリーモード)	12小時
Star Gep-P's(スタゲッピース)	18小時
64／47式Mode(64／47式モード)	21小時



彈艙9：超絕Level玩唔玩得掂就得看你！
遊戲：Asuka 120% Final Burning Festival
機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

上期曾刊出遊戲的兩個隱藏人物，現在將另個新隱藏人物「古館伊知子」的出現條件刊出。

首先要取得隱藏人物扇ヶ屋鉄子和新堂源一郎，其後不理使用任何一位人物，於「サバイバルモード」中將14人擊倒後，便能使用(取得)伊知子，今次借機將她的招式表也同時刊出。

必殺技

熱狂！Powerful Shoot	↓↘→×或↓↘→△或↓↘→○
突擊！Interview Attack	↓↙←×或↓↙←△或↓↙←○
強烈！Hustle Reporter	↓↓×或↓↓△或↓↓○

最終奧義

恐怖！Pineapple Bomber	↓↘→□(Gauge是Max時)
無謀！Panic Reporter	↓↙←□(Gauge是Max時)

除了隱藏人物以外，另外還有一個秘技，不知各位有否膽量去試呢？方法是在標題畫面顯示「Push Start」時，順序按下↑、↓、←、→、×、○，當聽到有效果音出現的話便算成功。之後在任何一個模式也可，當按下L1時，便能看到攻擊判定(再按L1可刪除)；而按下L2的話，便會出現慢動作效果。另外在遊戲的「Config」中，特別是「Game Level」及「Game Speed」可以設定成4☆級，至於能否玩得掂就要看你了！





彈艙10：有新歌仔聽？
遊戲：To Heart
機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

看過遊戲的所有共11個結局後(基本8人＋隱藏人物理緒和綾香＋Bad End)，便會聽到Multi的讚賞對白，其後在Omake Mode(おまけモード)便會增加Sound Test(サウンドテスト)一項，內容除了收錄本遊戲的音樂外，連電腦版的也有。

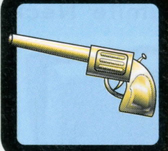
不過好像連隱藏人物的出現方法也不知，不用怕！現在將他們刊出。不過留意若不預先將爆機進度Save的話，隱藏人物是不能出現的。

雛山理緒：將「神岸あかり」的故事打爆
來栖川綾香：將「來栖川芹香」及「松原葵」的故事打爆

此外遊戲中的小遊戲「お嬢様は魔女」有另一個重大秘密，那就是取得極高分的技巧，方法是玩者在遊戲中完全不發射任何子彈，只用爆彈將遊戲Clear，這樣便能一口氣取得「No Shot Bonus」的7000萬分，不過要完全不發任何一彈來過版也不是易事。

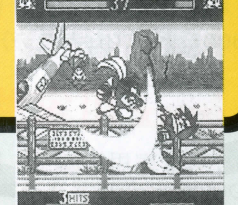
另外有玩開這個遊戲的玩者，該會知道除了Multi外，另有一位機械人名叫「セリオ」，故事上是有個特別畫面是主角摸Multi的頭，而セリオ亦同樣有這個事件，不過方法比較粗暴，就是在Omake Mode(おまけモード)中玩過「肩もみマルチ」5次以上(就算甚麼也不做而中止遊戲也可)，之後在Omake Mode的選項畫面便會多了一項「肩もみセリオ」

最後在小遊戲「○△□×」的標題畫面，將L2、R2、↑同時按下後開始遊戲的話，難度方面便可以選擇「超」難模式；將L1、R1、↓同時按下後，便可進入「○△□×」的Sound Test模式。

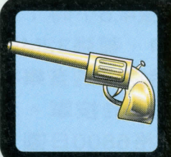


彈艙11：有新人用？
遊戲：餓狼傳說First Contact
機種：Neo Geo Pocket

提供者：《遊戲誌》情報組

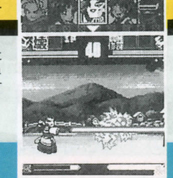


在PlayStation版上出現的隱藏人物「アルフレッド」，事實上在Neo Geo Pocket也會出現，而且亦能使用他，方法是在「一人玩模式」中沒有作個任何Continue，加上使用過潛在能力3次以上又或者是超必殺技5次以上將對手擊倒，之後在第9 Round的Bonus Game中アルフレッド便會出場，再將他擊倒的話，便能使用他。



彈艙12：又是有新人用？
遊戲：侍魂2 Samurai Spirit 2
機種：Neo Geo Pocket

提供者：《遊戲誌》情報組



在《侍魂2》中是有一位隱藏人物「壞帝ユガ」，今次不用甚麼特別條件才能使用他，找他出來的方法亦十分簡單，就是在選擇人物畫面時，將移標移至「黑子」位置，之後按著B掣將方向掣轉打圓的轉3至4圈，成功的話，原本「黑子」的位置便會自動變成「壞帝ユガ」，但這時不要放開B掣，該按著B掣來按A掣，這樣便能於遊戲中使用他。

AoE II正式發售？

大受歡迎的《AGE of EMPIRES》將會推出續集，而且將會1999年第四季發售，不過最近坊間突然出現一隻《AGE of EMPIRES II》的遊戲。經過筆者測試後，遊戲確實是《AGE of EMPIRES II》，但只是個很多地方還未完成的Dubug版，根本無法得到箇中樂趣的，而身為《AGE of EMPIRES》支持者的你就不要被翻版商所欺騙了。(MARKS)

最新微型機械人

最近日本又開發出可以進入空間非常狹窄的環境來從事修理工作的新型機械人，而它的尺寸只有螞蟻般的大小，步行速度亦只是分鐘6英寸。由於這種機械人的兩側都有一個圓形的連接器，所以可以和其他機械人連接來進行一些特別任務，而加快維修電器和核電廠的速度。(MARKS)

最新圖像傳輸方法

圖像的傳送通常都會利用昂貴的電纜或衛星，而將來大家就可以利用無線電波來傳送圖像，因為科學家利用無線電波的數據傳送特色，以及新發明的獨特編碼方法，令到圖像得到有效地保護，而不會受到不穩定的傳送媒介所影響。(MARKS)

NEC與日立合作開發？

NEC和日立這兩間日本最大芯片製造商在最近宣布雙方達成了一項範圍廣泛的合作協議。雙方都表示這次合作的目的是為了分攤高昂的新DRAM芯片開發費用，而且更會將兩間公司的所有DRAM業務合拼，來減低彼此的開發成本和費用，這樣DRAM市場的競爭就更加激烈了。(MARKS)

新戰略遊戲於電腦上展開？

最近Sega公怖將會在電腦上推出戰略遊戲系列名作的續編——《Advenced大戰略98 II》，遊戲系統基本與以往系列一樣，不過在一些戰術系統、武器種類、假想故事、畫面及網絡對戰方面均會作出改良，特別是某些遊戲系統更是大幅度進化，例如：潛艇在海上及海中時，需要設定使用直接觀察、雷達或是用聲納來探測敵人。另外今次會用12 Turn作為一天的計算，亦即是說會有日間戰及夜間戰的概念加上去，而且會有一些在夜間戰中屬強項的武器出場。現推出的版本是對應Windows 95/98，現予定7月30日發售，售價9800日圓。(山寺良牙)

Linux用家終於有機打？

現行家用電腦中，除了Windows和Macintosh作業系統(OS)外，現時還有非常出名的Linux，由於其使用者不多的關係，所以對應的電腦遊戲亦只是寥寥可數；不過現在Macmillan Computer Entertainment決定將PC的實時戰略遊戲名作《Quake》、《Quake II》及《Civilization：Call to Power》推出其Linux版。《Quake》在推出同時亦會收錄《Scourge af Armagon》和《Dissolution of Eternity》；至於《Quake II》則會收錄《The Reckoning》和《Ground Zero》；而《Civilization：Call to Power》方面則會交由另一軟件開發公司Loki Entertainment及銷售商Activision負責，聽到這消息後，Linux的用家相信會十分雀躍吧！(山寺良牙)

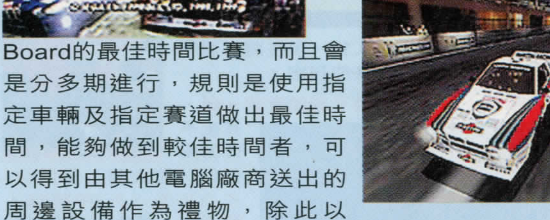
電腦周邊配件戰激烈化？

相信對電腦配件及廠商有認識的話，該會知道「S3」及「Diamond Multimedia」這兩間放商吧！最近從有關情報得知，S3將會收購Diamond Multimedia，而收購額是一億八千萬美元。S3是專出顯示裝置，而Diamond Multimedia則是向多方面發展，例如推出聲效卡之類等，亦即是說，這次收購行動之後，S3便有能力推出更強的顯示卡或者是3D加速卡，相信會對其他對手有一定威脅，到時會出現怎樣的局面呢？似乎是言之過早。(山寺良牙)

世紀末腦上拉力賽？



一直有看腦EXPRESS的玩家，相信一定知道Sega的賽車名作《Sega Rally 2》(PC版)在最近推出，在推出的同時，Sega PC再次搞個Ranking Board的最佳時間比賽，而且會是分多期進行，規則是使用指定車輛及指定賽道做出最佳時間，能夠做到較佳時間者，可以得到由其他電腦廠商送出的周邊設備作為禮物，除此以外，成績優秀者亦可以得到精美禮物，那當然是外面不容易買到的，買了《Sega Rally 2》的玩家，有否興趣去挑戰一下呢？第一期比賽會是6月25日至7月31日。(山寺良牙)



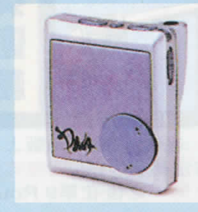
今後不驚會按壞鍵盤了！

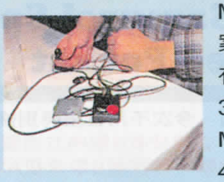
不是說有不壞的鍵盤推出，而只是說街上推出了一個《Beatmania》(PC版)專用的控制台而已。有玩過該版本的玩家，均會投訴用鍵盤十分之難操控，而且很容易會按壞掣，加上又沒有街機的那種感覺，相信這配件的推出，會為喜歡這遊戲的玩家帶來一個新的喜悅，隨控掣台會附送一隻CD-Rom。(山寺良牙)

比手提電話更輕的隨身聽你可擁有



最近在日本的一個電腦產品發表會上，一間名叫Dynamite Neckit Audio的公司，發表了日本第一部生產的MP3 Player，名叫「Pocket Digital Audio」，它的特色是特細特輕，尺吋只有53mm×46mm×16mm，重量只約30g，可說是世界上暫最細的MP3 Player，而且用電量也頗低，只需一枚AAA電，便能連續播放4.5小時；此外本機會附設兩個專用Memory Card用的插口，每張32M的Memory Card能存放1小時以上的音樂檔案，亦會附有其他音響效果的按掣。現在在日本已有售，機體價格6800日圓，32M的Memory Card則無定價，另外Memory Card與電腦的連接介面則需4800日圓。(山寺良牙)





撰文者：山寺良牙

製造商：TGL	發售日：發售中
價格：待查	類別：實時戰略SRPG
系統需求：Windows 95／98、Pentium 133 MHz以上	

近來，實時式戰略角色扮演遊戲十分流行，不過這類遊戲大多屬外國作品，日本土產的作品甚少，現在電腦遊戲廠商TGL借著這個熱潮，終於推出一隻日本味較重的實時式戰略角色扮演遊戲，那就是今期所介紹的《SAINT EYES》。

SAINT EYES

故事

故事說某個時代，卡魯狄亞王國(カルティア)與巴魯狄(バルデ)帝國這兩個大國，經常為領土而發生大戰；而玩者是扮演故事的主角艾斯天露(エステル)，她是位卡魯狄亞王國的巫女，為了要守護領土而戰，在故事發展中很多時也會看到她少女心的一面，至於最後她會變成怎樣，則留待玩者完成遊戲後去看看了！

遊戲特色

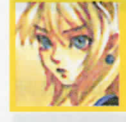
既然是實時戰略遊戲的話，那操作方面不能太過複集，從遊戲畫面所見，遊戲的操作用位置，就只有實行(攻擊)、停止及隊形設定而已，操作之簡單相信能令很多玩者很快上手。現在順機介紹一下有關隊形設定，首先遊戲中隊形共有八種，排法基本以面向的方向作準，所以留意主角面向的方向是十分重要。



人物介紹



既然說得上是角色扮演遊戲的話，那「角色」當然是少不了的部份，現在簡介一下遊戲中出場的主要人物。



艾斯天露(エステル)：遊戲的主角，是一名巫女，以特殊能力來說，她是可使用回復魔法。



拉爾(ライ)：是艾斯天露的青梅竹馬朋友，是位見習劍士，他會作為戰士的身份加入戰鬥。



狄尼亞斯(デニアス)：同是艾斯天露的青梅竹馬朋友，他會作為弓箭手的身份加入戰鬥。



狄安娜(ディアナ)：是軍師乎蘭多(フラド)的女兒，有很強的弓箭技巧，而在使用傭兵的戰術技巧也是一絕。

既然是戰略遊戲，除了一般的角色們外，有怎會沒有其部隊呢？現在就介紹一下遊戲中出場的基本部隊。



unit no.001

戰士／女戰士：持有大劍，身穿輕型裝備的戰士，特色是移動力高；不過相對來說，防禦力亦較低。



unit no.002

騎士：擁有重型裝備，移動度比戰士低；不過相對攻擊力、防守力平均，對於正面的攻擊大多能避過(魔法攻擊例外)。



unit no.003

弓箭手：使用弓箭的話當然是可以作遠距離攻擊，不過相對移動速度及防禦力均較低，最好將他們放在其他隊伍後面作掩護攻擊。





unit no.004

巫師：可以在一定範圍內展開攻擊，使用火炎系魔法；不過若是有自軍在攻擊範圍內，亦會一同中招，所以要小心使用。



unit no.005

魔法使：主要使用回復魔法，可說是軍中的救援，武器是使用棍棒，那當然是幾乎沒攻擊力了，其魔法力是會因應時間而自動回復，所以利用好時間的話，是可以作無限次補給用的。



unit no.006

特攻：擁有很高的索敵能力及移動速度，可說是偵察系的部隊，而且有項特殊能的是裝設地雷，對於該處玩者認為有可能敵軍會通過的地方，先埋下地雷是十分有效的武器，可惜他們在接近戰能力方面，則有點強差人意。

撰文者：山寺良牙

future ZERO

製造商：O-seas　發售日：發售中
價格：9800日圓　類別：SRPG
系統需求：Windows 95／98

故事說在西曆2300年，地球受到一個不明組織「Who Forces」的侵襲，而屬防守的聯合軍，從擊落敵人的碎片中取得零件，並組合了兩架機械人準備向敵軍反擊，究竟玩者能否擊敗敵人，令地球回和平呢？



《超級機械人大戰》各位就玩得多了！有否想過能有電腦上玩到這類遊戲呢？有吧！那現在便介紹一個與「機戰」系列無關，但類似的遊戲——future ZERO。

還有，這個戰略遊戲亦會採用Technical Point（TP）的設定，這個得點是會根據機械人的不同及戰鬥時所用的技巧已有變，不過實際上是怎樣用則要玩者玩時才知了！



遊戲故事上的兩個主要機械人



遊戲特色是版面會使用立體地圖，亦會有大量的動畫及聲音作後盾，另外每一版版面也會有不同的角版條件等著玩者去破，而戰鬥畫面亦十分有逼力感，絕不令玩者覺得沉悶。此外遊戲中出場的機械人亦會分為Real系及Super系兩種，在故事上亦會有分岐點出現，若想知道整個故事的內容，便得要將兩系機械人的故事打爆才可看到了！



DARK SOLID

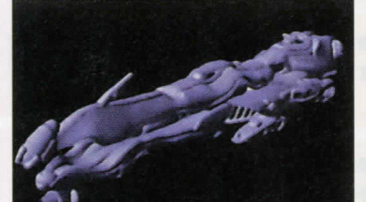
製造商：TGL　發售日：7月23日
價格：8800日圓　類別：SLG
系統需求：Windows 95／98

撰文者：山寺良牙

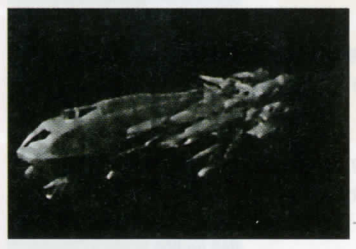
今次TGL再有新的遊戲公佈，就是這隻戰略遊戲《DARK SOLID》，遊戲的故事將會說到人類很久以後的未來的銀河系科幻戰略遊戲。

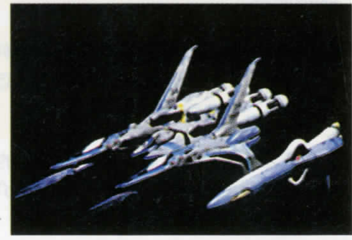
話說在帝國歷15年，整個銀河系分成四個勢力，他們是「帝國」、「同盟」、「邊境國家連合」及「革命軍」，他們為了爭權奪利而經常開戰；至於玩者則會是其中一個勢力的軍人（可由玩者選擇），並且指示艦隊及部隊去戰勝敵人；遊戲的特色是會根據玩者所加入的勢力及戰果，而令故事背景發生變化，另外此遊戲亦會對應通信對戰，玩者可以利用Serial Cable或LAN Network將數部電腦連在一起，並進行對戰，每次可最多8人同時遊玩外，亦可以作出一些不合常理的情況出來，比方說：原是雙方敵對的兵器，可以混合在同一軍中使用。











撰文者：山寺良牙

製造商：Sophia　發售日：7月15日
價格：8800日圓　類別：AVG／18禁
系統需求：Windows 95／98

這是一間新廠商所推出的處女作，是屬於戀愛AVG類別。故事說現在已各散東西的朋友們，某次再次集合起來好像同窗會般，他們的目的是觀看在以前自主拍攝下來的電影，在8mm播放機捲動的同時，映出「FILM NOIR」的標題，之後主角的回憶便立刻飛回5年前，還是對電影充滿著青春及熱情的年代。話說當時擔任將即解散的電影研究部的部長的主角，為了尋找可以幫他拍最後一套電影的Staff，而四出奔走，當中遇到了不少戀愛事件，那究竟最後發展是怎樣呢？這就得由玩者的行動去影響其結果了！

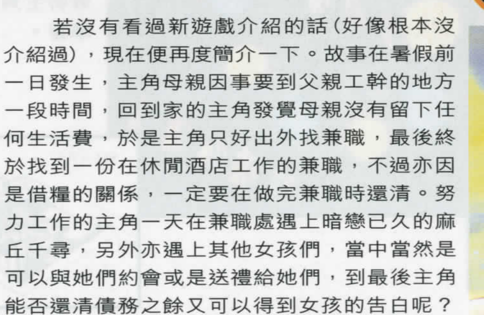
Film Noir

人物簡介



岩井真由夏：性格及成績均優秀的女孩，而且是只有二人的電影研究部的會員，同樣為了拍成電影而與主角四出尋找Staff，她對於主角抱著一種深厚的情，那究竟是友情定還是愛情呢？

黑澤菜摘：她是與人手不足的電影研究部不同，是多會員的錄像研究會的部長，曾經在比賽中獲獎，外表看來是位頗高傲的人，但實際上是位純情的女孩。



大森美希：受到別校的姐姐同屬演劇部的影響，她也進入了演劇部，性格十分活潑，因而惹人注目，雖然這麼年少但對××的事十分感興趣，反而對於真正的戀愛則不太認真。

撰文者：山寺良牙

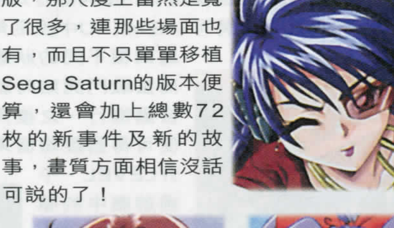
由Kiss開始……

製造商：Airyu　發售日：7月23日
價格：8800日圓　類別：SLG／18禁
系統需求：Windows 95／98



若沒有看過新遊戲介紹的話（好像根本沒介紹過），現在便再度簡介一下。故事在暑假前一日發生，主角母親因事要到父親工幹的地方一段時間，回到家的主角發覺母親沒有留下任何生活費，於是主角只好出外找兼職，最後終於找到一份在休閒酒店工作的兼職，不過亦因是借糧的關係，一定要在做完兼職時還清。努力工作的主角一天在兼職處遇上暗戀已久的麻丘千尋，另外亦遇上其他女孩們，當中當然是可以與她們約會或是送禮給她們，到最後主角能否還清債務之餘又可以得到女孩的告白呢？

今作既然是電腦版，那尺度上當然是寬了很多，連那些場面也有，而且不只單單移植Sega Saturn的版本便算，還會加上總數72枚的新事件及新的故事，畫質方面相信沒話可說的了！











Sega Saturn的其中一隻「人氣」戀愛育成遊戲《由Kiss開始……》，將會經過修飾後移植到電腦遊戲上，今次便借機簡介一下。









TEXT：MARKS



霹靂英雄榜

布公仔的恩怨情仇

智冠科技繼《霹靂幽靈箭》之後，將再次推出同樣的遊戲—《霹靂英雄榜》，而且當中的劇情、場景更會比霹靂幽靈箭大三倍之多。今次智冠科技將以完整的結構、原著的劇情，讓每一位玩者家感受英雄們的魅力所在。玩者今次將扮演一個藉藉無名的小人物，而踏進了眾多英雄們的恩怨情仇及權力鬥爭中。玩者不單要隨著故事的發展，更需要查探不同的謎題，如玉風門慘遭滅門的原因等，利用人氣指數的增加而在武林中力爭上游，成為一時無兩的英雄。



故事開端

主角父親為一個與世無爭的小門派—玉風門的主人，不過玉風先生卻遭到令江湖人仕聞風喪膽的號世令主襲擊而身亡，而他在臨終時交代主角前去尋找其摯友「素還真」，這樣主角的旅程便展開了。



秘笈之分別

在遊戲中會有武功和輕功兩種秘笈存在，武功秘笈需要在戰鬥中提升級數（最高為十級），從而增加每本武功秘笈的施展威力，而武功招式將會有近百種；輕功秘笈主要是用來提升戰鬥中的回躲及敏捷度，而且將會有數十種秘笈等待主角學習。



重要的道具

秦假仙與業途靈在遊戲中除了提示遊戲中的一些基本概念，還會為玩者煉製護甲、戒子、鞋子、披風等裝備，而玩者更可在銀兩用盡的時候，找業途靈賣出自己的經驗值，來換點路費。在遊戲中將會有為不同職業所設計的丹藥與物品，而且亦有用來轉職的丹藥，如將武士變成才士等。

豐富的場景

在《霹靂英雄榜》中的場景總共有43座之多，而且都是一些霹靂中的奇景好像有非凡公子的根據地—猜心園、英雄決戰的英雄戰場、充滿機關的三教聖陵、發生八陣灘血案的天外方界、武林至尊進行登基的無極殿、臥虎藏龍的龍涎宮、不知素還真是否身處的琉璃仙境，以及主角之家—玉風門。



戰鬥的進行

首先戰鬥畫面採用了45度角的方式來進行，戰鬥時玩者將可以在MENU中設定角色為四種不同的狀態，而當戰鬥開始時就會自動進行，之後角色便可得到經驗值來提升LEVEL，不過遊戲中的頭目LEVEL將會隨著玩者的LEVEL的增加而增加，所以小心不要強加提升LEVEL。

公開亭的大能

公開亭是一個可得知現時武林中發生大事、英雄榜排名、現在待接任務等的開放場所。當中的英雄榜上會登錄有名的一百位，名次將由任務的完成、挑戰失敗等決定。當主角登上英雄榜第一名後，便可以進入霹靂會，而得到遊戲中最強絕招—火龍金魔神與菩薩印總成。



TEXT：MARKS



伊卡斯特傳說II~聖殿詩篇

再續千年宿命

發行商：第三波
發售日：未定
售價：未定
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN 95/98

在101期《遊戲誌》中，筆者已為各位介紹了沉默很久的宏申資訊最新作—《伊卡斯特傳說II~聖殿詩篇》的故事、世界結構及四名主角，而現在將會講解其遊戲系統，以及其他角色，希望能令讀者有一個更深刻的了解。



侏儒村



獸人村



飛行船

自學技能

在地圖上冒險時，玩者將可以攜帶最多六名角色進行，不過遊戲中將會入隊而可以使用的角色共有12名，當中已包括在101期中介紹過的四名主角，而另外的八名角色則可以自由地替換。在隊伍中不能替換的四名主角雖然本身都會有不同的能力，但其實玩者可以在進行遊戲時任意地讓學習十種技能，好像有劍類武器、槍類武器、光系法術、風系法術等等，不過這些技能需要得到身處不同地方的高人指點才可以學會。其餘的八名就沒有這樣的福份了，他們的技能都是固定，所以玩者不能為這八人進行培育。如果想將十種技能全數學會，就要在地圖上四處尋找了。

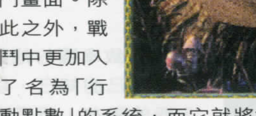


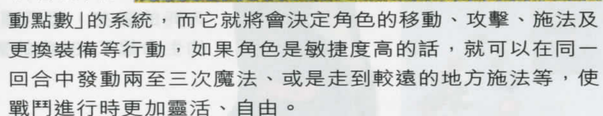




戰鬥開始

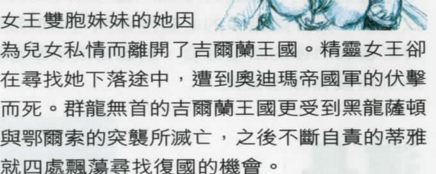
在《聖殿詩篇》中的戰鬥將會採用回合制來進行，而且當中會加入了一般RPG遊戲沒有的「位置戰略應用」系統，令遊戲中的戰略性加強。不論在世界地圖或是地下迷宮行走，玩者都會在畫面中看到四處遊蕩的敵人，而與他們接觸就會立即進入戰鬥畫面。除此之外，戰鬥中更加入了名為「行動點數」的系統，而它就將會決定角色的移動、攻擊、施法及更換裝備等行動，如果角色是敏捷度高的話，就可以在同一回合中發動兩至三次魔法、或是走到較遠的地方施法等，使戰鬥進行時更加靈活、自由。







蒂雅



歷盡滄桑而只為復國的女精靈。原本是吉爾蘭王國精靈女王雙胞妹妹的她因為兒女私情而離開了吉爾蘭王國。精靈女王卻在尋找她下落途中，遭到奧迪瑪帝國軍的伏擊而死。群龍無首的吉爾蘭王國更受到黑龍薩頓與鄂爾索的突襲所滅亡，之後不斷自責的蒂雅就四處飄蕩尋找復國的機會。

卡爾達



奧迪瑪帝國軍麾下四魔王之一的精靈王卡爾達，屬於全能型的魔法戰士，不低6擁有高超的戰鬥技巧，而且還會使用高級的風系法術。原本為吉爾蘭王國皇家侍衛長的他在奧迪瑪帝國軍攻入吉爾蘭時，為了阻止帝國軍的屠殺，無奈地答應臣服於帝國的領導，而為了得到奧迪瑪女皇的信任，不惜飲下與破壞神訂下契約的惡魔之血。

相生相剋

無論怎樣的RPG遊戲都會有武器、防具、道具以及魔法等存在，而《聖殿詩篇》將會在它們之間加入了屬性的設定，當然屬性中會有互相克制的效果。在遊戲裏的不同敵人都設有相剋屬性，而且武器或魔法亦會有專門克制的對象，如水系敵人會害怕火系魔法。





TEXT: MARKS

TRINITY 聖．劍．奇．兵

發行商	智冠科技
發售日	9月
售價	未定
遊戲類型	RPG
系統需求	WIN 95/98

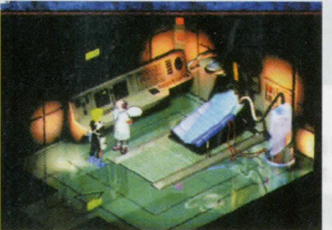
邪惡的手再次擴展

五百年前，在宇宙的另一邊剛剛誕生了一個新帝國。在和平降臨之前，這片土地充斥著各種凶猛的怪物及不平衡的力量。這時，三位來自一個附屬小國的皇子站出來，他們發誓以自己的身軀抵抗邪惡。經歷了重重障礙，最後三人鑄造了三把兵器消滅骷髏王，並利用三顆擁有神奇力量的晶石控制不平衡，而所以人民為了表達對這小國的君主的皇。和平之後，三位皇子將三把兵器收藏在一處沒有人可以找到的地方。人們雖然不知道三把神聖兵器的下落，但三位皇子的事蹟仍深印到眾人的腦海中，而他們尊稱三把神兵為「TRINITY」。時至今天，新的邪惡力量似乎開始萌生，究竟三位皇子的後人如何面對？



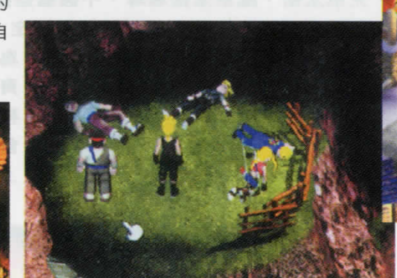
獨特的玩法

《聖劍奇兵》的故事將會由三個處於同一空間的主角交織而成，所以當中的故事情節、情報等亦共通起來，例如玩者在玩過博多的故事之後，再進入亞加斯故事的話，就會發現曾經在博多故事中出現的情報再次出現，而玩者在進入遊戲時是不需要依照主角的順序來玩，使玩者得到更大的自由度。



武器升級

因為故事發展至拿到神兵後，已經沒有改變裝備的必要，所以遊戲中沒有裝備武器的設定，而設計了一個讓武器和防具升級的系統。遊戲中會存在着名為礦石的道具，只要將它們拿到防具屋而使裝備得到升級，而裝備的攻擊力或防禦力得到提升。





戰鬥系統



雖然有很多RPG遊戲都設定了魔法系統，但在《聖劍奇兵》裏卻沒有這樣的設定了。戰鬥時的先後次序將會以雙方的敏捷度及其他參數來決定，如敏捷度高過對手很多的話，有可能在對手攻擊之前，角色已進行了二、三次攻擊。另外遊戲中的必殺技雖然可以無限制來使用，但經常使用就會影響戰鬥棒的回復速度，因為每次攻擊都要在戰鬥棒爆滿時才可，所以需要有效地使用。

亞加斯

在強桿的父親和溫柔的母親的培育下茁壯成長，勇敢機智的他雖然是個不知世間險惡的少年，但夢想卻超越了其父親。

道具

遊戲中的戰鬥除了依靠角色的本身能力外，而不同的道具亦是戰鬥中不可或缺的東西。遊戲中的道具共有三十種，而當中更會有一些能夠改變敵我雙方參數，從而令到戰鬥更加有勝算。



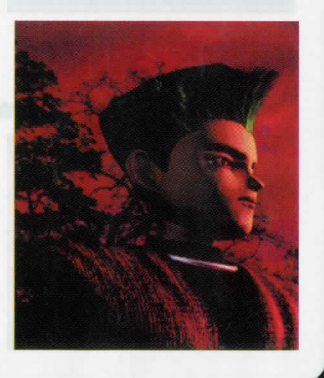
博多

非敘幸福的他雖然擁有關心自己的知己，以及出生入死的戰友，但厄運卻令他的生命起了180度的變化。



克利奧

身為波克帝國儲君的他由於性格溫馴善良，而深得帝國廣大民眾愛戴，可惜沒有很多人見過他。雖然快將繼承皇位，但卻面對極大野心的王叔父。



text by：ABO

Dungeon Keeper 2

另一次守護地下城

製造商：Bullfrog
遊戲性質：SLG
發售日：發售中
系統要求：Windows 95／98, Pentium166MHz, 32MB RAM, 3D Acceleration Rec.

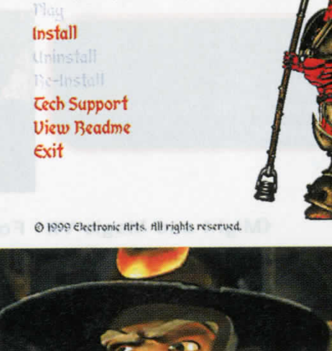
RPG大家玩得多，通常迷宮就算幾複雜都好，有耐性便一定會過關。假如過不了，玩的人可能會對開發人員抱怨。但有無想過為什麼第一次見到的寶箱總是緊閉的，在迷宮內幾乎找不到其他冒險者呢？玩過《Dungeon Keeper》系列，大家可從另一個角度去主宰迷宮（地下城），或者會對這些不合情理的情節有別的看法。

在《Dungeon Keeper 2》中，玩者飾演建設迷宮的魔頭，從起點開始指示手下惡魔不斷擴大迷宮，吸引新的惡魔在迷宮內棲息，當有入侵的冒險闖入時，便將他們逐一清除…。今次每種怪物都佔據迷店適當的空間，不像上次可以將牠們堆在同一位置，所以這次戰鬥會顯得更真實而不混亂。說到怪物動作，真的十分生動，起居飲食的動作都造得栩栩如生。既然是第二代，加入新惡魔亦理所當然，例如活像一部殺人機器的黑武士、能召喚骷髏戰士，又會研究新魔法的黑天使、曉得背刺的暗殺者、低廉的Goblin、從遠處射箭置人於死地的Dark Elf等等…。

作為Keeper你會有一種稱為Possession（佔有）的能力，你可以控制一隻惡魔，或帶領一組惡魔，他們會跟隨你的行動而攻擊。當你的迷宮運行暢順時，你會發覺這種以第一身視點投入迷宮的玩法份外有趣，佔有不同的惡魔，或者感覺上會讓你見到不同的世界。不過每次佔有都花費一些MANA，而對越強的惡魔，你將要花費更多MANA。

Bullfrog特意為《Dungeon Keeper 2》設立一個Battle Server，方便各位Multiplayer在網上找對手。基本上是各人各據一方，派出惡魔去攻擊敵人大本營的模式。今次為防止玩家躲起來練功，特別容許惡魔挖隧道突襲，又限制惡魔只能在Training Room練功至level 4。另外，Single Play不可以，但在Multiplay中，大家或許能夠一嘗當Hero的滋味。

Single Play有一條故事主線要大家收集齊20粒寶石，集齊後便能貫通地下與外面的世界。收集寶石是地下世界Keeper們的競賽，而每粒寶石都由一位Lord of the Land保管，只要打敗他們便可以取得寶石。「My Pet Dungeon」是給玩者一個沒有限制的模式，同其他模式一樣，Keeper要吸引惡魔，為他們升級，並且養活他們。此模式有特別的Option選用，第一個是Hero Toolbook，讓你放一些Hero落迷宮中的任何地點，或Set一次Hero的入侵事件來考驗迷宮的設計和防禦能力，亦可以容許一次更大的入侵事件緊隨上一個而來。

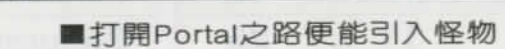




■第一目標是殺死Lord Antonius，其次是提供起居飲食的地方

■那些有黃色斑點的Block，其實是金礦





■打開Portal之路便能引入怪物



■用閃電魔法攻擊入侵者

text by：ABO

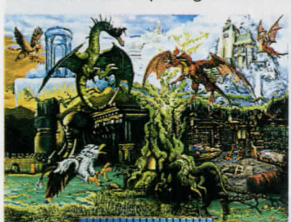
Might and Magic VII For Blood and Honor



發行商：3DO
遊戲性質：SLG
發售日：發售中
系統要求：Windows 95／98, Pentium133MHz, 32MB RAM











《Might and Magic VII：For Blood and Honor》推出了一段時間，相信已有猛人將遊戲Clear了，Clear了的人是否會意尤未盡呢？是的話就好應該玩回《Might and Magic VI: The Mandate of Heaven》同《Heroes of Might and Magic III》了，因為三隻遊戲的故事主線都緊密地連接著，要玩當然要玩全套啦。

創造角色的界面和上集一樣，玩者首先要決定人物的種族、相貌、聲線、職業、能力值、技能各項參數，自由度極高，決定好後那四位人物便可以出發了。

技能基本上分四個等級，Basic(B)、Expert(E)、Master(M)、Grand Master(GM)，閣下的角色能練到哪一級很視乎本身職業，有些職業甚至不可能學會某些技能。職業方面總數甚多，列出如下：





Cavalier、Champion、Black Knight(由Knight轉職)
Rogue、Spy、Assassin(由Thief轉職)
Initiate、Master、Ninja(由Monk轉職)
Crusader、Hero、Villain(由Paladin轉職)
Warrior Mage、Master Archer、Sniper(由Archer轉職)
Hunter、Ranger Lord、Bounty Hunter(由Ranger轉職)
Priest、Priest of Light、Priest of Dark(由Cleric轉職)
Great Druid、Arch Druid、Warlock(由Druid轉職)
Wizard、Archmage、Lich(由Sorcerer轉職)

隊伍可由四個種族組合而成，他們是Human、Elf、Goblin、Dwarf。雖然種族和職業的選擇沒有直接關係，但因種族會對Attribute有所左右，因此兩者可說有著間接的關係，以下是初期設定中，種族對Attribute的限制表：

HUMAN (Resistance value of 5 to spirit & body magic)

Attributes	Min	Start	Max
Might	9	11	25
Intellect	9	11	25
Personality	9	11	25
Endurance	7	9	25
Accuracy	9	11	25
Speed	9	11	25
Luck	7	9	25

ELF (Resistance value of 10 to mind magic)

Attributes	Min	Start	Max
Might	5	7*	15
Intellect	12	14"	30
Personality	9	11	25
Endurance	5	7*	15
Accuracy	12	14"	30
Speed	9	11	25
Luck	7	9	20

GOBLIN (Resistance value of 5 to fire & air magic)

Attributes	Min	Start	Max
Might	12	14"	30
Intellect	5	7*	15
Personality	5	7*	15
Endurance	9	11	25
Accuracy	9	11	25
Speed	12	14"	30
Luck	7	9	20

DWARF (Resistance value of 5 to earth & water magic)

Attributes	Min	Start	Max
Might	12	14"	30
Intellect	9	11	25
Personality	9	11	25
Endurance	12	14"	30
Accuracy	5	7*	15
Speed	5	7*	15
Luck	7	9	20

*升1點要2Bonus Point；"升2點要1Bonus Point







《For Blood and Honor》時代背景發生於《Heroes of Might and Magic III》之後，Queen Catherine完成了她的使命，打敗了Necromancers和他們的軍隊，並再度統一王國。可是和平並沒有降臨，政治上的分歧導致種族之間的緊張狀態。人類的ERATHIA王國與妖精的AVLEE領地經常會有領土糾紛。另外，被打敗的Necromancers正計劃他們的復仇大計，製造不死之物，更在大地下了詛咒。主角們的角色，就是在種族之間搭下橋樑，與及令不死之物得到安息。





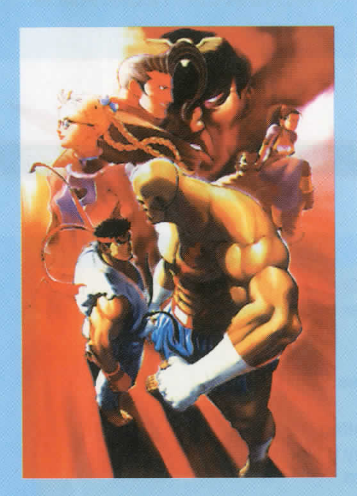
開發人員為了讓玩者玩得更暢快，特別在適當地方設置了NPC，他們主要是提供特別的Quest或告訴您世上有什麼Event發生。主角一些邪惡的行為(例如隨意殺人)，或會得到邪惡角色的注視，從而令您走上一條完全獨特的路。

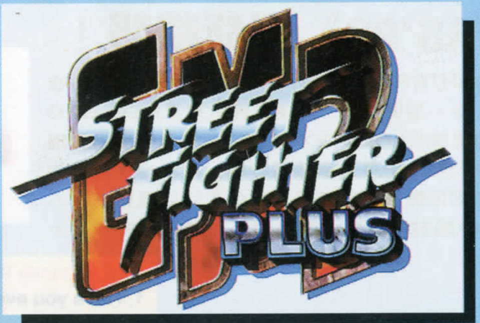












千錘百鍊，再度出擊！



引言

TEXT：KOTARO



還記得ARIKA於去年推出的格鬥遊戲《STREET FIGHTER EX II》嗎？遊戲雖然在日本方面並未大受歡迎，但是由於系統簡單容易，同時也不需要太高的操作技巧，所以遊戲在港方面也有着一定的受歡迎程度。然而ARIKA今年再接再厲，推出改良版本《STREET FIGHTER EX II PLUS》，希望能夠再為遊戲帶來新的衝擊！不過，以前推出《STREET FIGHTER EX》時，由於未能使用全部隱藏角色，所以廠方才會有推出加強版本《STREET FIGHTER EX PLUS》的念頭，可是反觀今次《STREET FIGHTER EX II》中，大部份隱藏角色已經可以在遊戲中自由使用，究竟今次ARIKA又會以甚麼作為招徠呢？難道是新設計的對戰系統？定抑或是全新原創的角色呢？答案只是猜中一半，因為本作除了加入曾經在《STREET FIGHTER EX》中登場的PULLUM PURNA、DARUN MISTER和VEGA之外，更會出現系列中首度登場的泰王「SAGAT」。至於原創角色方面也不甘示弱，加入一名四眼束孖辮的少女AREA和身份成謎的男子VULCANO ROSSO兩名全新人物，不過前作中四名重要角色HAYATE、KAIRI、SHADOW GEIST和GARUDA則並未公布會否出現，莫非今次的隱藏角色是……



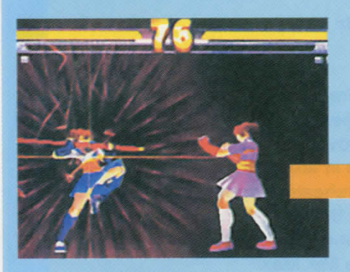
POWER UP SYSTEM

METEOR COMBO

一口氣消耗三個COMBO GAUGE發動的強力必殺技「METEOR COMBO」，其實簡單來說就是前作中部份角色的3 LEVEL SUPER COMBO，不過今集不同的地方，只是改為全部角色共通的系統，是為一擊逆轉的必殺技。

EXCEL

《STREET FIGHTER EX II》中重點系統，顧名思義，EXCEL就是「EXTRA CANCEL」的略稱，用意是指可以造出一些本身不能的強力連續攻擊，形式與《STREET FIGHTER ZERO 2》中的ORIGINAL COMBO異曲同工。至於今集EXCEL改良的地方，除了放寬同掣可以連續攻擊及儲系必殺技簡略指令之外，原來在EXCEL狀態中，只要以蹲下重腳(或足拂系攻擊，特殊角色除外)擊中對手，對手就會吹飛上昇，造成空中追擊的效果。









NEW CHALLENGES

VULCANO ROSSO





因為痛失至愛，令到內心的悲傷演變成憎恨和憤怒的VULCANO ROSSO，為了報讎毅然離開組織，是名持有高速移動和當身技的角色，以連續輸入型的打擊技為主。

復活之帝王
SAGAT





具有不屈的精神力，為追求格鬥家最高強的境界，與宿敵「RYU」再次相遇！其中備有超高速SUPER COMBO「TIGER CANNON」，令到本來已經強頑非常的SAGAT更加如虎添翼。

王宮戰士
DARUN MISTER

新女皇PULLUM PURNA直屬任命的衛兵及護衛。



AREA





手中裝備機械強化手臂，腳踏ROLLER的四眼束孖辮少女AREA，父親為一名發明家。然而AREA卻擁有超越父親的頭腦，製作比父親更多類型的發明，作為向格鬥家示範自己的發明。持有移動投，而且與ROSSO同樣，打擊技是以連續輸入方式為主。

國王崩御
PULLUM PURNA

自從國王駕崩以後，PULLUM PURNA就正式成為新的女皇，面與DARUN MISTER出發尋找其父。







戰慄之魔人
VEGA

持有驚人的超能力(PSYCHO POWER)，正逐步實行其征服世界的恐怖計劃。





※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本
鳴謝：CAPCOM ASIA COMPANY LIMITED提供資料

TEXT BY：KOTARO & 古拉拉_B
協力：古拉拉_B、J.J
鳴謝：SNK ASIA LIMITED提供資料

《THE KING OF FIGHTERS'99》最新情報！



正當大家仍忙於研究Dreamcast《THE KING OF FIGHTERS～DREAM MATCH 1999～》中收錄的《THE KING OF FIGHTERS'99》隱藏VISUAL之時，其實在另一邊廂(日本東京NEO GEO LAND)，遊戲已經於剛過去的六月二十五日至二十六日首度進行LOCATION TEST，既然遊戲初次曝光，當然吸引到不少支持者慕名而來，而且場面還非常熱烈呢！但是大家最關心的，始終也是遊戲的登場角色和系統，究竟遊戲與前作有着甚麼分別？可惜非常抱歉，在現階段拙者仍未可以透露半點，不過拙者可以保證，今次《THE KING OF FIGHTERS'99》絕對能令各位喜出望外，欲知後事如何，請留意下期《遊戲誌》的「業務二課」吧！(KOTARO)

突如而來的一股旋風……

沒想到大家〈可能〉正在期待Play Station版《Dance Dance Revolution 2nd Remix》的時候，一部令一眾舞者欣喜若狂的機器已經秘密抵港了！沒錯！就是在日本風靡萬千少男少女上班一族減肥人士的《Dance Dance Revolution 2nd MIX》！

據探子回報，現時全港是不只一部《Dance Dance Revolution 2nd MIX》的，除了「第一衝擊」的出現地點——長沙灣外，《Dance Dance Revolution 2nd MIX》已經進佔了另外三家的遊戲機中心。

既然來了，當然是要為大家介紹一下《Dance Dance Revolution 2nd MIX》的內容吧！這次的音樂仍然是來自EMI的《Dance Mania》系列，並加入了Dance Mania X1和Dance Mania Classic的歌曲，令到舞蹈的音樂種類更多元化。現在就介紹一下《Dance Dance Revolution 2nd MIX》所有的歌曲吧！

正因為有這麼多未玩過的歌，所以當日筆者到長沙灣的那間遊戲機中心時便發現很久沒有見過的「銀」龍(每局仍然是十元)和人龍了。不過最令讀者們感到驚喜的，相信會是《DDR 2nd Mix》的Step Battle了。Step Battle進行時，畫面的箭咀會變成空格，玩者可隨意踏在↑↓←→任何一個〈最多兩個〉的箭咀，當然要配合音樂節奏啦！之後自己便要跳一跳自己的「精心傑作」，然後再由對方跳一次。Step Battle的形式和Play Station版的Edit模式很相似，玩者可以自由創作舞步，不過還要考考玩者的急才，絕對是一個前所未有的挑戰！

已經証實，現時全港共有四部的《DDR 2nd Mix》！不過暫時未有消息「香港Konami」，或其遊戲的香港區代理「太田有限公司」已取得日本方面的同意，將《DDR 2nd Mix》推出市面，亦沒有準備回收那四部跳舞機的行動。筆者估計，是因為在港沒有行貨的《DDR 2nd Mix》，所以現時未能有任何法律行動吧！但是不久將來，當《DDR 2nd Mix》正式推出的時候，那四部日本原裝的版本就可能要被「封機」了。(古拉拉_B)

Dance Dance Revolution已有的歌：
1. Have you ever been mellow
2. Butterfly
3. My Fire
4. Strictly business
5. Little Bitch
6. Kung Fu Fighting
7. That's the way (I like it)
8. Let's get down
9. Make it better
10. Trip Machine
11. Paranoia

《Dance Dance Revolution 2nd Remix》新增的歌
1. Boys
2. Smoke
3. Bad Girl
4. Boom boom dollar
5. If you were here
6. AM-3P
7. Brilliant 2U
8. Put your Faith in Me
9. Dub-I-dub
10. Hero
11. I believe in miracle
12. Stomp to my beat
13. Get up and Move
14. Put your Faith in Me Jazz Groove
15. Brilliant 2U Orchestra Groove Mix
16. Make it better So-real Mix
17. SP Trip Machine Jungle mix
18. Paranoia Dirty Mix Max

《RC GO！》正式抵港！

我諗呢隻game嘅對象，都係一啲上咗年紀嘅人士，特別係男性，因為時下好多後生仔都玩電子恐龍、玩上網玩ICQ，冇乜人會玩遙控模型車嘛！《RC GO！》用嘅控制器同平時嘅當然控杆有好大分別，不過就照足真嘅模型車遙控器，手感唔錯。而遊戲本身，就非常着重大家嘅drift(即係甩尾)嘅技術，因為除咗可以加速之外，仲可以撞開啲對手，最緊要係電腦會計算你甩尾時的準繩度，時間同位置越準就越高分，點解話係最重要呢？因為儲到一定分數之後，就可以用到啲隱藏車囉！好似《Gallop Racer 3》咁可以將自己嘅記錄留番喺部機，下次再玩過。玩熟咗之後仲可以參加電腦設定嘅段位認定比賽，一樣會有記錄㗎！

現時有唔少地方都返咗貨，但係佐敦「21世紀全港最大」界間機舖就有得玩對戰，唔係好多地方有㗎，有興趣嘅朋友可以去一試。(古拉拉_B)





日本遊戲機中心十円一局！

經濟衰退，業務用市場可謂影響至深，其中各遊戲機中心為求殘存，不惜用盡各種方法增加客路，好似以下為大家介紹、位於大阪日本橋電器街惠美須町的《AMUSEMENT FERRAR》，就是一個最佳的例子！雖然該遊戲機中心與一般店舖無異，但是論到價錢收費方面，或許各位也未必相信，除了大型機體方面，每部機體不論新舊，一局價錢一律只須十円（對兑港幣只是六毫多仙，就算對比本港現時收費最平的遊戲機中心，仍有一段頗大的距離），就算部份格鬥遊戲只設定一局勝負，屈指一算，始終也是物超所值，所以大家下次如果有機會路經此地的話，切記要前往參觀一下！（KOTARO／ 特派記者J.J）



業務用遊戲時間表

6月推出

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
RING OUT FOUR BY FOUR（4×4）	SEGA	RAC	6月18日
RC GO！	TAITO	RAC	6月25日
Drum Mania	KONAMI	SLG	6月25日
出乎意料之危機（TONDEMO CRISIS）	POLYGN MAGIC	ACT	春季預定
RISING ZAN～The Samurai Gunman～	UEP SYSTEM	ACT	春季預定

7月以後

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	ARIKA／ CAPCOM	FIG	7月3日
鐵拳TAG TOURNAMENT	namco	FIG	7月8日
GUTAR FREAKS 2nd MIX	KONAMI	SLG	7月8日
QUICK & CRUSH	namco	STG	7月8日
GUWANKE	ATLUS／ CAVE	STG	7月9日
消防士BRAVE FIREFIGHTERS（暫稱）	SEGA（AM 1研）	SLG	7月上旬
DANCING STAGE FEATURING TRUE KiSS DESTiNATiON	KONAMI	SLG	7月中旬
PACA PACA PASSION 2（暫稱）	PRODUCE	音樂ACT	7月中旬
THE KING OF FIGHTERS'99	SNK	FIG	7月23日
FERRARI 355 CHALLENGE	SEGA（AM 2研）	RAC	7月下旬
DEAD OR ALIVE 2	TECMO	FIG	7月下旬
STRIKERS 1945 III	彩京	STG	7月下旬
GUTAR JAM	namco	SLG	7月下旬
OH！BAKYUUUN	namco	STG	7月下旬
Beat mania CLUB KIT 2	KONAMI	SLG	7月下旬
Beat mania II DX substream	KONAMI	SLG	7月下旬
SILENT SCOPE	KONAMI	STG	7月下旬
五月戰陣3	SETA／ VISCO	TAB	7月未定
VALIANT SHUVANTSA	SETA／ VISCO	STG	7月未定
Dance Dance Revolution 3rd MIX	KONAMI	SLG	8月中旬
BUST A MOVE 2～DANCE天國MIX～	namco／ ATLUS	ACT	8月中旬
VIRTUA STRIKE 2000	SEGA（AM 11研）	SPT	8月下旬
GUTAR FREAKS 2nd MIX／ PlayStation LINK Ver.	KONAMI	SLG	8月未定
SUPER REAL麻雀VS	SETA／ VISCO	TAB	初夏預定
Dance Dance Revolution Solo · BASS MIX	KONAMI	SLG	9月
GUILTY GEAR 2（暫稱）	ARC SYSTEM WORK	FIG	年內預定

推出日期未定

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
對戰HOT GIMMICK 3（暫稱）	彩京	TAB	未定
BUGGY DRIVE	SEGA	RAC	未定
TENNIS（暫稱）	VISCO	SPT	未定
GTI CLUB VIRTUAL GEAR VERSION	KONAMI	RAC	未定
BOAT RACE 2	SEGA	RAC	未定
FLASH SOCCER	SEGA	SLG	未定
Gun Beat	TREASURE	RAC	未定
STRIDER飛龍（暫稱）	CAPCOM	ACT	未定
WAR～FINAL ASSAULT～	ATARI	STG	未定
ROAD RURNERS	ATARI	RAC	未定
HYORO THUNDER	MIDWAY	RAC	未定
NBA Show Time-NBA on NBC	MIDWAY	SPT	未定
SALARIED MAN專科	ALTORON	PUZ	未定
VAPOR	ATARI	RAC	未定
ULTIM@TE RACE	MIDWEST AMUSEMENT（船井HYUKOMU）	RAC	未定
AERA51 SITE 4	SNK／ ATARI	STG	未定
DERBY OWNER'S CLUB	SEGA	RAC	未定
紫炎龍2（暫稱）	童	STG	未定
DYNAMITE ROBO 2000（暫稱）	童	ACT	未定
GAIA CRUSADER	ASPIRE	ACT	未定
FISHERMANS BATE～MARINE CHALLENGE～	KONAMI	SLG	未定
TOY FIGHTER	SEGA	FIG	未定
CHARGE'N BURST	SEGA（AM 2研）	STG	未定
OPERATION TIGER～SECOND MISSION～	TAITO	STG	未定
目標是成為機師	TECMO	SLG	未定
SNK VS. CAPCOM	SNK／ CAPCOM	FIG	未定
PANORAMA COTTON 2（暫稱）	SUCCESS	STG	未定
EMERGENCY RESCUE（暫稱）	SEGA（AM 3研）	RAC	未定
IDOL雀士SUCHIE-PAI III（暫稱）	JALECO	TAB	未定
OUT RUN	SEGA	RAC	未定
SPAWN（暫稱）	CAPCOM	ACT	未定
TAGRET OF STEEL	NAMCO	STG	未定
F1 WORLD GRAND PRIX	VIDEO SYSTEM	RAC	未定
秘密之花POCO	CAVE	PUZ	未定
膨脹JELLY	namco	PUZ	未定
GAUNTLET LEGENDS 2（暫稱）	ATARI	ARPG	未定
LANDING GEAR（暫稱）	TAITO	SLG	未定
一起乘坐SHOVEL CAR（暫稱）	TAITO	SLG	未定
犬GAME（暫稱）	CAVE	不明	未定
NIBERUNGU之指環（暫稱）	TAITO	ACT	未定
JUMBO SAFARI	SEGA（AM 3研）	不明	未定
VJ～SECOND RAVE～	JALECO	SLG	未定
FINAL FIGHT REVENGE	CAPCOM／ SEGA	FIG	未定
KURUTTO STONE	SEGA	PUZ	未定
Submarines	namco	SLG	未定
PACHINKO SEXY REACTION 2	SAMMY	ETC	未定
團地中花札	TECMO	ETC	未定
FLIP MAIZE	TAITO	PUZ	未定
戀愛QUIZ HIGH SCHOOL ANGEL	namco	QUZ	無期延期

※以上推出日期是以日本時間為基準

業務用遊戲龍虎榜

※資料提供：Virtual Zone（佐敦大華商場地庫）

排行位置	遊戲	類型	生產商	推出日期
1ST	Dance Dance Revolution	SLG	KONAMI	2／ 99
2ND	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE～Fight for the Future～	FIG	CAPCOM	5／ 99
3RD	beat mania 4th MIX～the beat goes on～	SLG	KONAMI	5／ 99
4TH	GUTAR FREAKS	SLG	KONAMI	3／ 99
5TH	BATTLE GEAR	RAC	TAITO	4／ 99



推銷員手記

小朋友打機打到冇「尊嚴」

嘩！今期個標題實在是非常之咁「發人心醒」，事源有天黑龍路過銅鑼灣某最大日資百貨公司之中買日本雜誌，一如以往，也往6樓的玩具部逛一逛，怎料竟然看到一件非常「恐怖」的事情……放心，這不是甚麼《凶鈴》事件，而是在一部Dreamcast的試玩遊戲機之前，竟然有數名兒童聚集，其中一名7年紀比較大的竟然霸着玩《VF3》，而之後的小朋友則非常心急，因為他快要和家人離開了，這位小朋友竟然說：「求吓你啦！我就嚟要走，俾和玩啦……我求吓你………」

如果大家聽到以上的說話會有甚麼反應呢？黑龍第一時間在心中打了一個「凸」，原來玩在的小朋友真是如此不濟，只是為了要玩一局《VF3》，便要向其他人苦苦哀求，心中又不其然發出了另一個問題，究竟現在的小朋友的所謂價值觀是怎樣的呢？從以上的事例可以看得非常清楚，答案是：「沒有！」

另一方面，又要再想一想，那個正在「霸」着玩的孩子的心態，這種小孩正代表着那種「霸道」，而且亦表現了現代社會之上的一種不良風氣，便是那種不為他人設想，只顧自己利益的行為，這種行為一直以來也被視為「自私」，然而，現在就連這些小孩子也是這樣種，究竟為何會這樣呢？其實不論是社會風氣、學校和家長也有責任，現在一般家庭只是生一個孩子，當然是會「寵壞」他們；另一方面，在學校只是要學生取得高分數，當然亦理不得甚麼「顧全別人」，單是這些，便已經能「製造」出一大堆這種「自私自利」的人，真是可悲。

WELL！正所謂「三歲定八十」，如果在這個年紀便已經是這樣的人，試問將來這個社會將會變成怎樣呢？實在是不敢想像，而唯一可以想像得到的便是一個沒有將來的世界，一個沒有秩序的世界，亦是一個黑暗、沒有未來的世界………

MS留日記



上堂、上堂....

好不容易渡過那超級極悶的日子，月曜日(即星期一)終於來臨，那時筆者很準時回到學校，看過自己的考試成績和所屬班別後，大伙兒到大堂參加入學式，這個入學式給筆者一個古怪的感覺，與香港的開學禮相當不同，老師們除了會以日語來說明學校的一切和校規外，還會自我介紹，從而令學生們更加認識，至於學生們則座在椅上當聽者就可以，雖然那個時候大家也聽不懂日語，但單看老師們的動作，已可以笑過不停，這麼特別的開學禮，真是第一次見到。

入學式維持2小時後便結束，筆者還以為會到課室上課，怎料到那天不用上課，是放學…在香港時不用上學的感覺雖然是很開心，但是在日本就不同，實在太過悶了！結果筆者為了不再重覆迷路事件，便立即回宿舍去。回到宿舍後發覺沒有甚麼事好幹，於是便決定到車站旁的超級市場買日用品和食物，當筆者進入日式的超級市場時，發覺那兒就如香港的「百×」般，唯一不同的是日式的超級市場有衣物部、玩具部䝼文具部，比香港的更有規劃、更多元化。

由超級市場步行到宿舍需時20分鐘，在這20分鐘裏筆者察覺到日本人很愛踏單車，他們會踏單車到車站和購物，很少人會步行的，那時的感覺就像「怪獸」般…再回到宿舍之後沈悶的時刻又再來臨，筆者只好一邊聽歌仔，一邊溫習日文…

翌日終於是上學的日子，筆者抱着興奮的心情回校，同樣在早上上學並不是一件容易的事，要和日本人在火車上拚命，真的要命…回到學校後進入指定的課室，很自然地香港人集中座在一起，在我班上，除了香港人之外，還有不同種族的人，如韓國人、台灣人和中國人，當然不少得我們的老師日本人啦！

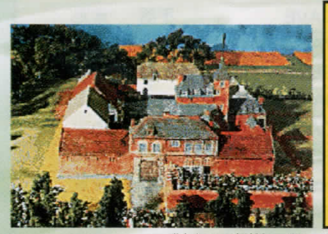
這時的我，真的很興奮啊！

(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com)

四格漫話

角色扮演——Vol.1 勇者惡過龍

一丁目遊樂場



大約十多年前，在下第一次真正認識到「角色扮演遊戲 ROLE PLAYING GAME」。

雖然這時候在下已經有開始玩紅白機的RPG，但對於RPG的概念仍然是很模糊，這時RPG對在下來說，是一種不用好像動作或格鬥遊戲那樣要求準確的操作，只要照着攻略般控制主角做特定的事情，並不斷打怪獸升級賺錢，最初可能一劍扣對方1/4能源，升級後扣1/3能源，然後再去找新的怪物戰鬥……這雖然亦是RPG的其中一種魅力所在，但說到底這樣並不能算是玩RPG，只不過是被RPG玩罷。

令在下改變這種心態的，是在朋友的介紹下學會了所謂的「桌上RPG」，這種玩意非常特別，無需有任何遊戲機，只需足夠的玩者，再加上一份規則或說明書便可。當時在下第一個接觸的，是一個以美國超級英雄為題材的桌上RPG，玩法是每人選擇演其中一位英雄，再一起各自利用自己的能力來解決一些事件；遊戲的進行過程會由一位「GM(GAME MASTER)」負責控制，每當任何人有所行動時，這GM便會先判斷該行動的可行性，再擲出骰子決定是否成功，其身分就像遊戲機RPG中的電腦一樣。

桌上RPG雖然和遊戲機的RPG一樣有其故事性，但不同之處是遊戲機RPG的故事是既定的(否則在下現在亦不會有這份工作了……)，但桌上RPG的故事卻可在GM的控制下產生變化，事實上每次開GAME之前亦不會有人知道GM這次想玩怎樣的故事，於是乎大家只要運用想像力，隨時可以出現一些意想不到的劇情，這亦令在下感受到享受故事才是RPG的真正樂趣所在，而在下亦是在這種思想下，日後想到以小說式(對白式)的方法來製作RPG攻略的。



TEXT：J.J

自說自話

既然上期已經說過KONAMI，相信今期也應該論到遊戲生產商「CAPCOM」，或許對於很多讀者來說，CAPCOM最受人重視的地方，就是其能夠確立到格鬥遊戲的形式和定位。不過在於拙者而言這些只是其中之一，其實CAPCOM能於業務用及家庭用市場方面立下不敗之地，才是拙者最為欣賞的地方。

講題三 最欣賞的遊戲生產商(二)



其實CAPCOM和KONAMI也有着很多相似的特質，但是兩者最不同的地方，就是CAPCOM以製作格鬥遊戲而最廣為人們認識，然而KONAMI則剛剛相反，遍遍於製作格鬥遊戲方面懷才不遇，說起來也頗為巧合。至於成功的地方，不用多說，當然就是其製作過無數經典的作品，而且近至格鬥、遠至甚少生產商涉足的問答遊戲，無一不令用家拍案叫絕，尤其CAPCOM早期的作品，更能看出其對遊戲的創作意念和製作誠意！好似《19》系列、《SIDE ARM絕對合體》、《ROCKMAN》系列、《AREA 88》、以及《FINAL FIGHT》和《HITLER之復活》等等，也是一些拙者比較鍾愛的作品。不過，可惜近年CAPCOM遍向從事格鬥遊戲(或者應該說是容易受落，一些比較穩陣的作品)方面開發，所以其他類型的經典作品已經買少見少，加上業務用市場日漸萎縮，促成CAPCOM有意逐漸撤出業務用市場製作，或許幾年過後，大家想玩CAPCOM製作的其他類型遊戲，怕且也要在家庭用遊戲機中才能體驗得到。



＊以上純粹拙者個人意見，與本刊立場完全無關

※假若大家看罷今期「自說自話」後，對於話題有任何回應或意見，均歡迎讀者來信本欄或「無責任讀者擂台」指教指教


攻略
資訊港

TEXT：真．惡魔召喚師 福田FUKUDA
協力：假．惡魔召喚師——MARKS

PERSONA 2罪




製造商：ATLUS　售價：420港元
發售日：99年6月24日
容量：CD-ROM　記憶：3 BLOCKS
RPG／1人／MEM／對應DUAL SHOCK

與奪取人類夢想的JOKER決戰





初段攻略重點介紹

開始→七姊妹學園

主角周防達哉一開始乘電單車返回學校，突然不知為何感到身體不適，被校長反谷孝志叱責過後便被學生告知要去找冴子老師，傾談一下畢業後的前途問題。接着主角便可在學校裏移動，雖然有人說過老師是在2F的教員室，之不過去到卻找不到她，後來有人告之她走了上3F，不過在通往4F的樓梯旁有另一人說她已前往泊車處；如有時間應和各間課室內的學生談話以搜集情報。這時主角唯有再次返回泊車處，結果幸運地找到冴子老師，玩者只要回答她數條有關前途的問題便可，隨後莉莎．斯華曼出現，說有緊要事和達哉對談，原來是春日山高校番長Michell榮吉(即三科榮吉)脅持了一名七姊妹學園的女學生，迫達哉到Sumaru Prison找他，最後達哉便和莉莎一起前往那兒去。

Sumaru Prison

當莉莎和達哉到達目的地後，從榮吉手下的話得知原來他們捉了女生過來，是希望能令達哉加入成為他們樂隊的主音，不過後來因莉莎對榮吉別號的戲言而惹怒了他，令他召喚了其PERSONA對付二人，而偶然地潛伏在他倆的PERSONA能力亦在此時顯現出來，頓令三人昏倒地上。

輾轉之下，達哉他們進入了意識與無意識的狹間，和帶領他們來到這裏的菲利明會面，菲利明將珠閒瑠市現在受到傳聞威脅的情況道出。再次醒來時，榮吉和莉莎以為自己只是發夢，於是便以傳聞中能實現願望的遊戲「JOKER先生」來試驗，殊不知真的將JOKER叫來，榮吉的手下們因向JOKER道出了自己的夢想而被變成影子人。接着企圖想殺害三人的JOKER召來惡魔，雖然達哉他們使用PERSONA並以合體魔法反擊，但結果仍不敵JOKER，最後經過一輪內心交戰JOKER雖然沒有再下毒手，可是卻說會不斷派遣暗殺者來對付達哉的。







龜屋橫丁

在胖胖的華小路雅提供情報下，三人先前往平坂區東北面的龜屋橫丁[カメヤ横丁]去，向裏面麵店的老闆娘索取武器，但之前記得要在葛葉偵探事務所把傳聞實現化，與此同時亦可在各個地方打聽情報，例如在本丸公園是住有一名會提供情報的露宿者トク等等。





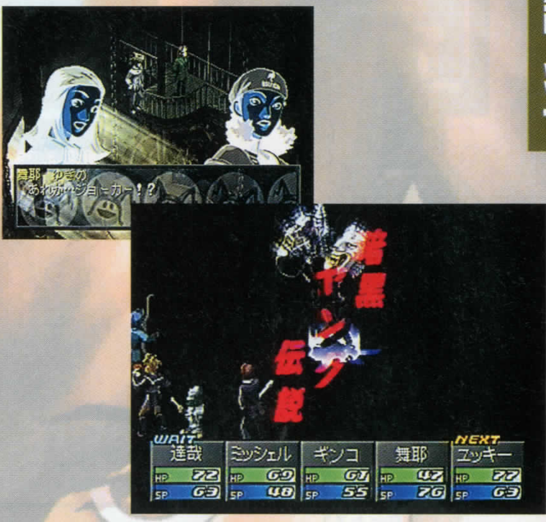
七姊妹學園



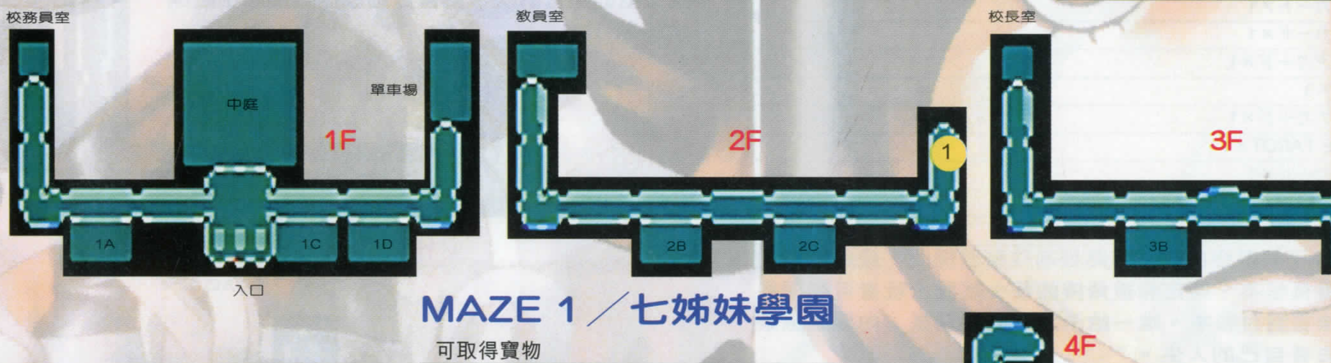


當三人進入校園，就碰巧遇到學校鐘樓突然響起的奇怪現像，這時一名女生的面容頓時毀爛起來，和傳聞中「SEVENS校章是被咀咒了的」相吻合，由於認為這是和反谷校長有關，莉莎於是叫主角盡快把那老頭揪出來。這時若進入中庭，眾人會發現校長的銅像竟然會自己走動，真是教人吃驚，Ideal老師岡村真夜卻認為這是聳立在中庭的石柱有關。在三樓的校長室達哉遇到前來採訪的天野舞耶和黛雪野，更有幸看見她倆發動PERSONA，後來舞耶更提出目前的境況應該和「校徽受到咀咒」之傳聞有關，於是提議盡快把校內所有的校徽破壞。





基於有了兩名強力夥伴加盟，達哉於是可到1A、1C、1D、2B、2C、3B和3D共7間課室破壞黑板頂的校徽，接着再前往2F左邊盡頭的教員室去，雖然把3枚校徽打碎但似乎仍未能解決問題，莉莎靈機一觸說還有學校大鐘面也是印有校徽的。這時校長的聲音從揚聲器處傳來，令眾師生們服從其指示繼續打掃，雪野對敬愛的冴子老師竟然處處服從那個可惡的反谷，心裏感到非常憤怒。隨後往1F東北端的校工室(校務員室)，經過一輪擾攘終於取得打開鐘樓大門的鎖匙，驚奇地在鐘樓內發現反谷校長和JOKER在此，雖然目標不是校長但他為了保護學校「免被壞學生破壞紀律」，因而向達哉等人攻擊，不過只要善用合體魔法就能輕勝。最後鐘面更因鐘樓的崩塌而掉下去，反谷亦趁機從4F(？！)跳下逃走。



MAZE 1／七姊妹學園

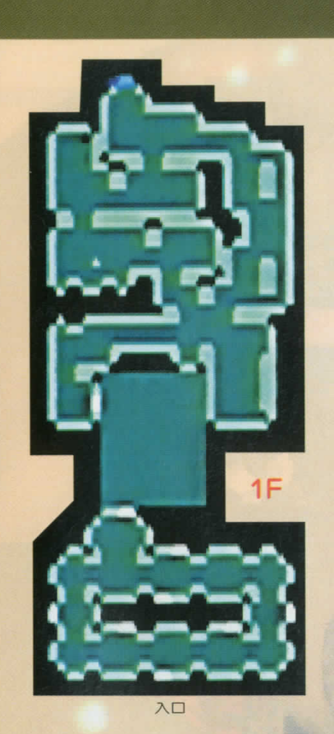
可取得寶物
(1) 解毒劑×2
(2) 1000日圓

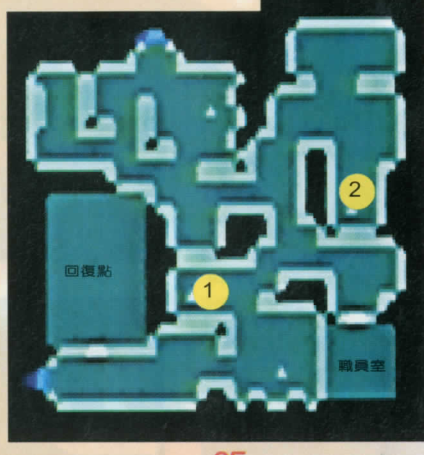
ZODIAC俱樂部

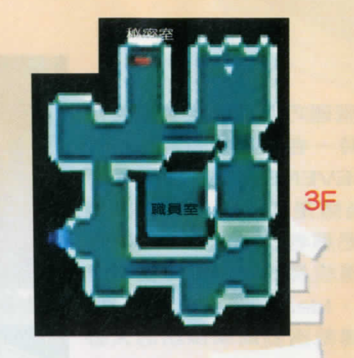
打敗反谷校長拯救全間學校的厄困後，這時可到各處打聽情報，其中一單是有關春日山高校出現了新番長的傳聞。接着進入夢崎區的Peace Diner快餐店，那裏會遇到和華小路雅同屬新聞部的上田知香[チカリン]，她告訴達哉等人華小路雅為了調查春日山高校聽聞是向七姊妹學園散播謠言的元兇，於是潛入ZODIAC俱樂部[ソディアック]去搜集資料，同樣地眾人亦打算前往該處去。

進入了ZODIAC，一群春日山高校的學生告訴榮吉他們並不害怕他，皆因新一任番長杉本是比他更強的傢伙，聽進耳後榮吉感到莫明奇妙，舞耶估計這應該是和「杉本是比Michell更強的新任番長」此傳聞有關，隨後當他知道華小路雅被杉本帶到ZODIAC的秘密房間時便極為憤怒，氣沖沖的走入鐵門朝向秘密房間去，在只剩4人的情況下隊伍唯有跟隨他走。這迷宮合共分為3層，但在2F的守衛會通知達哉必需帶備面具才能進入秘密房間。









MAZE 2A／ZODIAC

可取得寶物

(1) FREE TAROT × 1
(2) 傷藥 × 3

假如聽取鐵門附近男子的説話，會知道有關「2F迷宮構造雖然比較複雜，但卻藏有較多道具」的傳聞，只要返回偵探所將之實現化便能令收藏在2F的道具大量增加，當然迷宮亦會變得較大。

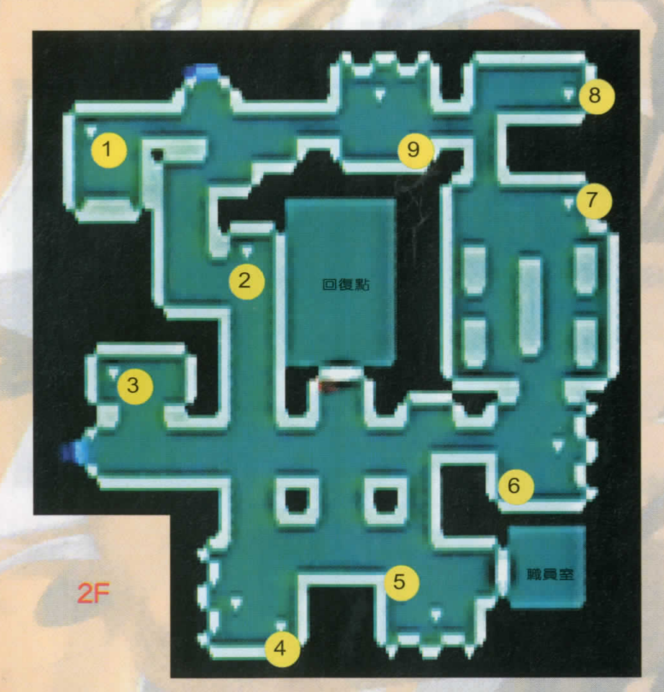
MAZE 2B／ZODIAC

經散播「迷宮構造比較複雜」傳聞的2F

可取得寶物

(1) アギカード × 1
(2) ガルカード × 1
(3) アクアカード × 1
(4) 傷藥 × 3
(5) マグナカード × 1
(6) FREE TAROT × 1
(7) ブフカード × 1
(8) ディアカード × 1
(9) ジオカード × 1

重點：不論是經由哪一條路經前往秘密房間，最終都能夠找到新番長杉本、榮吉和被脅持的華小路雅，玩者可選擇是否幫助榮吉對付杉本。唯一給予大家的提示是：你到底想榮吉怎樣去看自己的人生。



MAZE 3／春日山高校

重點：在學生會室找不到學生會長後，當進入防空壕便會發現誤墮迷宮，其實只要經過近乎伸手不見五指的迷宮數次，就會自動發生舞耶想出離開方法的事件。

往體育館
1-4
1-2
1F
入口

學生會室
2F
2-4
2-1

3F
3-1
3-3

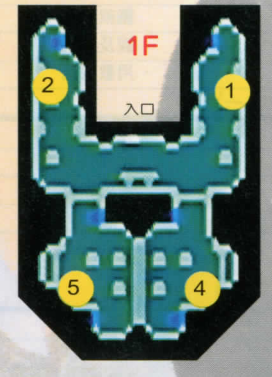
4F
天台

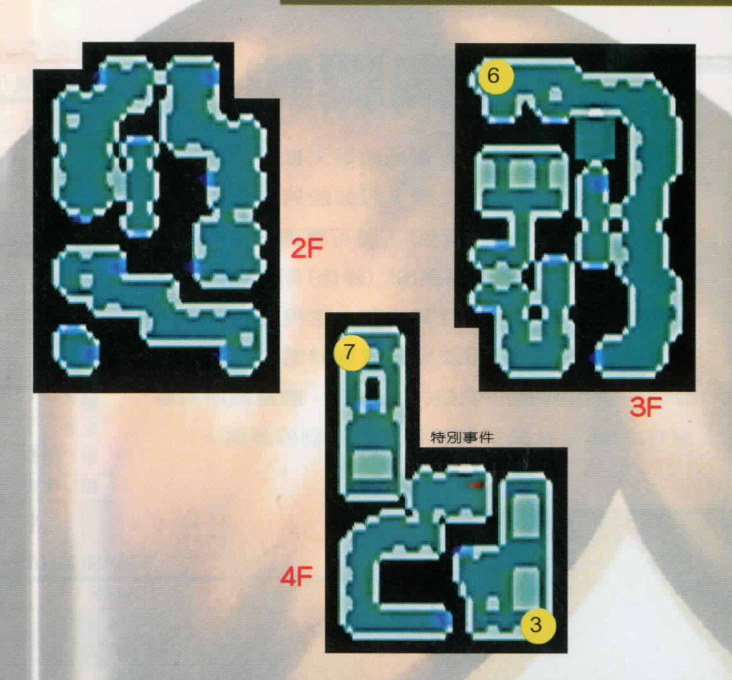


MAZE 4／MUU大陸

重點：當莉莎發現自己不知為何成為了新偶像，在聽過轟所長等人的意見後便可前往MUU大陸去。只要一發現未步和麻美的所在，便會強際發生事件無法再次進入這裏，故此應先取得所有寶箱。

可取得寶物
(1) 空寶箱
(2) ガラガラドリンク×2
(3) STRカード×1
(4) 陷阱
(5) 惡魔ファウスト
(6) 10000日圓
(7) マハアクアカード×1

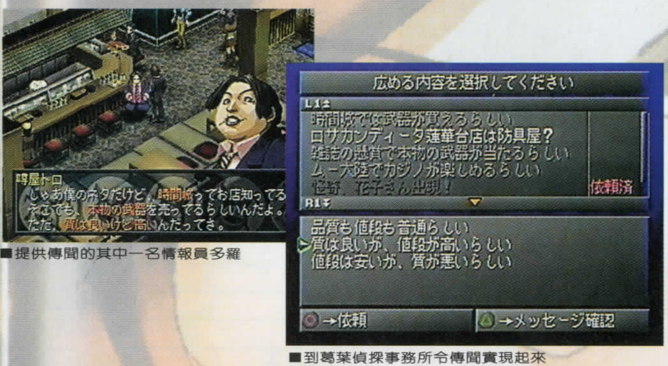




系統分析・第零課

傳聞系統

在今次《PERSONA 2罪》裏面，傳聞是佔着整個故事結構的最重要地位，因為幾乎所有事件的發生都和傳聞有關，加上像商店到底有甚麼物品出售、賭場哪一種賭博方式最易贏錢、隱藏事件中遭遇到的敵人和惡魔能夠使用新絕技等，均是由傳聞所影響。在整個遊戲裏，會定時提供傳聞的情報員合共有5位，每人都有其所屬地區，例如多羅（トロ）是經常逗留在壽司店的，至於怎樣才能將傳聞運用得好則要考考大家的耐性了。

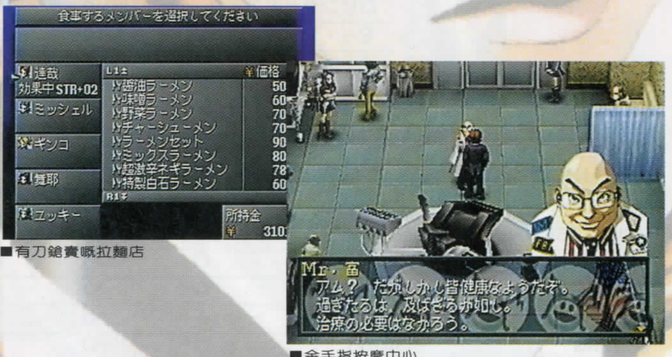


■提供傳聞的其中一名情報員多羅

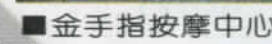
■到葛葉偵探事務所令傳聞實現起來

商店介紹

基本來説，本遊戲合共設定了數款不同形式的商店舖號，簡單的可分為武器店、防具店、食物店、回復場所、特別設施和VELVET ROOM等。武器防具店內所提供的貨品清單，通常都會根據實現哪一個傳聞來改變，至於食物店則是在進食後讓角色能力作一定程度的提升，但是若時間一到、肚子餓了時這些提升了的能力便會失效。特別設施方面，暫時已知起碼有葛葉偵探事務所和占卜店，用途請參閱下期攻略。最後是VELVET ROOM，只要有玩過前作就必定會清楚其用途，不過整個PERSONA合體架構則會在以後期數刊登，有興趣者可暫時參閱之前體驗版攻略的介紹。



■有刀鎗賣嘅拉麵店


■金手指按摩中心

遊戲中種種秘聞

現在先為大家介紹2個會在遊戲中出現，但又不是有很多人知道的秘聞。首先是各位應該很清楚在葛葉偵探事務所，是有一台巨大招財貓的，但是即使將100日圓投進貓內亦不會有任何事發生，查實只要你的投銀數目達10000日圓，就會有令你意想不到的寶物出現。另外，若角色是裝備着和他／她最高相性之PERSONA，當發動過合體魔法就會在一定確率下發生突變，突變可以令該PERSONA馬上提升熟練度、學習平時不會出現的魔法、能力全面提升，與及進化至另一級甚至另一種的PERSONA。



■替招財貓入夠10000日圓的話便…

■PERSONA變異的結果起碼有4種

交涉與契約

進入戰鬥後，除了正常地將敵人擊倒，玩者還可以選擇和惡魔進行交涉，假如能夠令它們的感情進入歡喜狀態3次（黃色），就可獲得一定數量的塔羅咭，至於令惡魔高興3次（綠色）則可選擇和其進行契約。和惡魔進行契約有一定程度的好處，最基本的是若令它再次進入歡喜狀態，除塔羅咭外還可得到無地的FREE TAROT，數量為所得塔羅咭之3/4，此外還有其他意想不到的好處。

角色交涉對應技一覽

周防達哉（達哉）		天野舞耶（舞耶）	
ものまね	模仿	インタビュー	訪問
説得する	説服	相談にのる	商量
漢を語る	男子漢説話	親子を語る	母子對話
目で殺す	目光威迫	褒め殺す	褒獎
三科榮吉（ミッシェル）		**莉莎．斯華曼（ギンコ）**	
自分に酔う	自我陶醉	踊る	跳舞
場を仕切る	擺架勢	カンフー	打功夫
人生を語る	談及人生	恋愛を語る	談戀愛
歌い殺す	用歌引誘	悩殺する	誘惑
黛雪野（ユッキー）			
諭す	教導		
叱る	叱責		
拳で語る	拳頭教育		
撮り殺す	瘋狂拍照		



■擅用交涉是邁向勝利的第一步

惡魔交涉必勝法Vol.1

惡魔名稱	所屬ARCANA	等級	高興	歡喜	塔羅咭
スライム	TOWER	1	舞耶（商量）	舞耶（訪問）	3
ゴースト	DEVIL	1	莉莎（誘惑）	莉莎（談戀愛）	2
ピクシー	LOVERS	2	達哉（模仿）	達哉（男子漢説話）	4
ポルターガイスト	DEVIL	2	莉莎（誘惑）	莉莎（談戀愛）	4
ナイトメア	MOON	3	雪野（教導）	達哉（説服）	6
グザファン	HANGEDMAN	3	達哉（模仿）	達哉（男子漢説話）	8
ラタトスク	HERMIT	4	達哉（説服）	榮吉（自我陶醉）	8
ブロブ	TOWER	5	舞耶（母子對話）	達哉（目光威迫）	6
ハーピー	TEMPERANCE	5	達哉（説服）	雪野（教導）	10
パック	LOVERS	6	達哉（模仿）	莉莎（打功夫）	10
ファントム	DEVIL	6	達哉（説服）	達哉（目光威迫）	10
エンプーサ	MAGICIAN	7	榮吉（談及人生）	達哉（男子漢説話）	12
ファレグ	JUDGEMENT	7	達哉（説服）	雪野（教導）	13
アガシオン	STAR	8	莉莎（跳舞）	莉莎（誘惑）	12
オーガ	CHARIOT	8	雪野（拳頭教育）	雪野（叱責）	12
アペプ	STRENGTH	9	榮吉（談及人生）	雪野（教導）	13
エリーニュス	MOON	10	——	達哉（男子漢説話）	20
ニスロク	HANGEDMAN	10	莉莎（跳舞）	舞耶（訪問）	15
ロビングッドフェロー	LOVERS	11	莉莎（談戀愛）	莉莎（誘惑）	17
モー・ショボー	TEMPERANCE	12	榮吉（談及人生）	雪野（教導）	18
イシュタム	DEATH	13	榮吉（談及人生）	雪野（教導）	20
ネコマタ	HERMIT	14	達哉（説服）	榮吉（自我陶醉）	20

PERSONA相性與特性表

ARCANA屬性	Lv.Up Bonus	達	榮	莉	舞	雪	塔羅牌取得方法
MAGICIAN	TEC+1	○	△	○	◎	△	交涉+無地卡
PRIESTESS	VIT+1	○	○	◎	◎	△	無地卡
EMPRESS	VIT+1	○	○	◎	◎	◎	無地卡
EMPEROR	TEC+1	◎	◎	○	○	○	無地卡
HIEROPHANT	STR+1	△	◎	○	○	○	無地卡
LOVERS	AGI+1	○	○	◎	△	◎	交涉+無地卡
CHARIOT	STR+1	◎	◎	○	○	○	交涉+無地卡
STRENGTH	STR+1	○	◎	○	△	◎	交涉+無地卡
HERMIT	VIT+1	○	○	◎	◎	◎	交涉+無地卡
FORTUNE	LUC+1	◎	◎	◎	◎	◎	交涉+無地卡
JUSTICE	STR+1	◎	◎	○	○	○	無地卡
HANGEDMAN	LUC+1	◎	◎	○	○	○	交涉+無地卡
DEATH	STR+1	△	◎	○	○	○	交涉+無地卡
TEMPERANCE	LUC+1	○	○	◎	◎	◎	交涉+無地卡
DEVIL	STR+1	○	○	○	○	○	交涉+無地卡
TOWER	VIT+1	○	○	△	△	△	交涉+無地卡
STAR	AGI+1	△	△	◎	◎	◎	交涉+無地卡
MOON	AGI+1	◎	◎	△	◎	○	交涉+無地卡
SUN	AGI+1	◎	○	◎	◎	◎	無地卡
JUDGEMENT	TEC+1	○	○	◎	◎	◎	交涉+無地卡
WORLD	TEC+1	◎	◎	○	○	○	交涉+無地卡

※達＝達哉，榮＝榮吉，莉＝莉莎，舞＝舞耶，雪＝雪野。◎代表最佳相性，消耗SP為平時的75%；○代表一般相性，消耗SP沒有變化；△代表較差相性，消耗SP為平時的150%

合體魔法

名稱	屬性	範圍	効果	需要魔法(使用PERSONA)
タワーインフェルノ	火炎	敵一体	大程度傷害	水擊系魔法→地変系魔法→火炎系魔法
ロワゾー・ド・フー	火炎	敵全体	大程度傷害	火炎系魔法→地変系魔法→マハラギオン
ハイドロブースト	水擊	敵一体	大程度傷害	火炎系魔法→地変系魔法→水擊系魔法
疾駆水爪波	水擊	敵全体	大程度傷害	水擊系魔法→疾風系魔法→マハアクエス
かまいたち	疾風	敵一体	大程度傷害	水擊系魔法→地変系魔法→疾風系魔法
真空波	疾風	敵全体	大程度傷害	疾風系魔法→水擊系魔法→マハガルーラ
ストーンライズ	地変	敵一体	大程度傷害	火炎系魔法→疾風系魔法→地変系魔法
ランドスパーク	地変	敵全体	大程度傷害	地変系魔法→火炎系魔法→マハマグナス
ゴッドハンド	万能	敵全体	中程度傷害	万能系魔法→ハイプレッシャー
メテオスラッシュ	万能	敵全体	大程度傷害	火炎系魔法→地変系魔法→アステロイドボム
グランドクロス	万能	敵全体	大程度傷害	ノヴァサイザー(アポロ)→血のハネムーン(ハーデス)→フォーミーラバー(ヴィーナス)→クロスフォーチューン(クロノス)→クレセントミラー(アルテミス)
オーム	万能	敵全体	999傷害	ブララヤ(シヴァ)→スティティ(ヴィシュヌ)→スリスティ(ブラフマー)
魔界大戦	万能	敵味方	全體大程度傷害	ザン(ポルターガイスト)→地獄の業火(スルト)→ジオダイン(ベルゼブブ)→アステロイドボム(ルシファー)
魅惑のメロディー	精神	敵全体	高確率「魅惑」	マリンカリン→癒しの調べ
クラシックメロディー	神経	敵全体	高確率「睡眠」	ドルミナー→癒しの調べ`
カゲキなメロディー	万能	敵全体	高確率「狂暴」	バルザック→癒しの調べ
原子爆弾	無視	敵一体	高確率「瀕死」	火炎系魔法→水擊系魔法→ザンマ
ブラックホール	無視	敵全体	高確率「瀕死」	疾風系魔法→暗黒系魔法→グラダイン
トリムールティ	無視	敵全体	「瀕死」	雷震乱舞(シヴァ)→メギドラオン(ヴィシュヌ)→アルファブラスタ(ブラフマー)
式神召喚	可変	敵味方全体	我方魔法防禦力上升，因敵之相性而改變傷害	火炎系魔法(スザク)→水擊系魔法(ビャッコ)→疾風系魔法(セイリュウ)→地変系魔法(ゲンブ)→精霊召喚(アベノセイメイ)
ラグナロク	無視	敵全体	大程度傷害	狂焔乱舞(スルト)→ブフダイン(ロキ)→雷の洗礼(オーディン)→ファイアストーム(フェンリル)→ブリザードブレス(ヘイムダル)
オール1	無視	敵味方	全體變成1 HP	ムドオン→ハマオン
ローエンドブレイカー	無視	敵一体	敵全體最低等級的一個「瀕死」	ザンマ→神聖系魔法
ハイエンドクラッシュ	無視	敵一体	敵全體最低等級的一個變成1 HP	ザンマ→暗黒系魔法
死神のルーレット	無視	敵味方	敵我其中一體「瀕死」	神聖系魔法→暗黒系魔法
ハルマゲドン	無視	敵全体	全滅	オメガクラスタ(ルシファー)→アルファブラスタ(サタン)
サラマンダー	火炎	敵全体	就術者等級來決定傷害	火炎系魔法→精霊召喚
ウンディーネ	水擊	敵全体	就術者等級來決定傷害	水擊系魔法→精霊召喚
シルフ	疾風	敵全体	就術者等級來決定傷害	疾風系魔法→精霊召喚
ノーム	地変	敵全体	就術者等級來決定傷害	地変系魔法→精霊召喚
キングフロスト	氷結	敵全体	大程度傷害+「冰結」	ダイヤモンドダスト→精霊召喚
タケミカズチ	電擊	敵全体	大程度傷害+「感電」	雷の洗礼→精霊召喚
ヒノカグツチ	核熱	敵全体	就術者等級來決定傷害	フレイラ→精霊召喚
ハチマン	万能	敵全体	就術者等級來決定傷害	メギドラ→精霊召喚
灼熱獄炎	火炎	敵一体	就術者TEC來決定傷害	火炎系魔法→火炎系魔法
メガブレイズ	火炎	敵全体	就術者TEC來決定傷害	火炎系魔法→疾風系魔法→火炎系魔法
メルトダウン	火炎	敵全体	就術者TEC來決定傷害	火炎系魔法→万能系魔法→マハラギダイン
メガロファイア	火炎	敵全体	「瀕死」	火炎系魔法→万能系魔法→ファイアストーム
妖雲水落	水擊	敵一体	就術者TEC來決定傷害	水擊系魔法→水擊系魔法
ベインスプラッシュ	水擊	敵全体	就術者TEC來決定傷害	水擊系魔法→地変系魔法→水擊系魔法
タイダルウェイブ	水擊	敵全体	就術者TEC來決定傷害	水擊系魔法→万能系魔法→マハアクダイン
メイルストローム	水擊	敵全体	「瀕死」	水擊系魔法→万能系魔法→フィアトレント
龍飛天翔	疾風	敵一体	就術者TEC來決定傷害	疾風系魔法→疾風系魔法
マキシテンペスト	疾風	敵全体	就術者TEC來決定傷害	疾風系魔法→火炎系魔法→疾風系魔法
ギガサイクロン	疾風	敵全体	就術者TEC來決定傷害	疾風系魔法→万能系魔法→マハジオダイン
ストームナイトメア	疾風	敵全体	「瀕死」	疾風系魔法→万能系魔法→疾風陣
尖鋭奇岩	地変	敵一体	就術者TEC來決定傷害	地変系魔法→地変系魔法
クラッグファング	地変	敵全体	就術者TEC來決定傷害	地変系魔法→水擊系魔法→地変系魔法
ラストクエイク	地変	敵全体	就術者TEC來決定傷害	地変系魔法→万能系魔法→マハマグダイン
ヘルデザート	地変	敵全体	「瀕死」	地変系魔法→万能系魔法→大地の怒り
アイスブラスト	氷結	敵一体	大程度傷害+「冰結」	水擊系魔法→疾風系魔法→ブフーラ
アイスクラッシュ	氷結	敵全体	大程度傷害+「冰結」	水擊系魔法→地変系魔法→ブフダイン
サンダーブラスト	電擊	敵全体	大程度傷害+「電擊」	火炎系魔法→疾風系魔法→ジオンガ
サンダークラッシュ	電擊	敵全体	大程度傷害+「電擊」	火炎系魔法→地変系魔法→ジオダイン
マハタルカジャ	--	味方全体	物理攻擊力增加	タルカジャ→慈愛の祈り
マハラクカジャ	--	味方全体	物理防禦力增加	ラクカジャ→慈愛の祈り
マハマカカジャ	--	味方全体	魔法攻擊力增加	マカカジャ→慈愛の祈り
マハサマカジャ	--	味方全体	魔法防禦力增加	サマカジャ→慈愛の祈り
マハスクカジャ	--	味方全体	速度增加	スクカジャ→慈愛の祈り
ディアマイ	--	味方一体	每次行動回復小量HP	ディア→癒しの調べ
メディアマイ	--	味方全体	每次行動回復小量HP	メディア→癒しの調べ
パナケイアの祝福	--	味方全体	「瀕死」以外的異常狀態回復	パトラ→ディア→リカーム
ノルンの瞬き	--	--	不知道會發生甚麼結果	ヒエロスグリュペイン(スクルド)→光りの裁き(ヴェルザンディ)→闇の審判(ウルズ)
真・火炎擊	剣擊	敵一体	火炎之大程度傷害	火炎系魔法→一文字斬り
真・氷結刃	剣擊	敵一体	冰結之大程度傷害	氷結系魔法→一文字斬り
真・疾風斬	剣擊	敵一体	疾風之大程度傷害	疾風系魔法→一文字斬り
真・地雷斬	剣擊	敵一体	電擊之大程度傷害	電擊系魔法→一文字斬り
狂焔乱舞・激	剣擊	敵全体	火炎之大程度傷害	火炎系魔法→利剣乱舞
霜剣乱舞・激	剣擊	敵全体	冰結之大程度傷害	氷結系魔法→利剣乱舞
列風乱舞・激	剣擊	敵全体	疾風之大程度傷害	疾風系魔法→利剣乱舞
雷震乱舞・激	剣擊	敵全体	電擊之大程度傷害	電擊系魔法→利剣乱舞
ダークセイバー	剣擊	敵一体	暗黑之大程度傷害+「瀕死」	暗黒系魔法→利剣乱舞
ライトスマッシャー	剣擊	敵一体	神聖之大程度傷害	神聖系魔法→利剣乱舞
四天修羅誅滅剣舞	剣擊	敵全体	大程度傷害	雷震乱舞(インドラ)→旋回速弾(ヴァルナ)→利剣乱舞(ビシャモンテン)→利剣乱舞(ヤマ)
天馬流星烈拳	打擊	敵一体	大程度傷害	疾風系魔法→ソニックパンチ
邪毒針・改	投具	敵一体	傷害+「猛毒」	ポイズマ→九十九針
夢見針・改	投具	敵一体	傷害+「睡眠」	ドルミナー→九十九針
毒かみつき・改	戦技	敵一体	傷害+「猛毒」	ポイズマ→かみつき
マヒかみつき・改	戦技	敵一体	傷害+「睡眠」	ポイズマ→かみつき
毒ひっかき・改	戦技	敵一体	傷害+「猛毒」	ポイズマ→ひっかき
マヒひっかき・改	戦技	敵一体	傷害+「睡眠」	ポイズマ→ひっかき
激走・電光石火	戦技	敵全体	傷害+「感電」	ジオ→体当たり
トリプルチャージ	戦技	敵一体	大程度傷害	突擊→突擊→突擊

PERSONA 完全資料表

MAGICIAN　LV.UP.BONUS:TEC+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
16	テング	64枚	16		風	60	52	42	43	キラーウィンド、イルゾーン、ヒートウェイブ、グライ、リカーム、デスバウンド
31	アグリッパ	124枚	22		火	106	110	86	89	アギラオ、ポイズマ、ザンマ、マハラギオン、精霊召喚、ムドオン
41	アベノセイメイ	164枚	27		無	144	140	112	114	精霊召喚、夢見針、ハマオン、マジックシール、テトラカーン、グラダイン
49	マナナン	196枚	31		水	170	168	131	132	ヒートウェイブ、フィアフォレント、バルザック、デスバウンド、マカカジャ、マハアクダイン
54	イシス	216枚	34		地	182	186	147	139	マグダイン、メパトラ、マカラカーン、ジオダイン、マハマグダイン、メギドラ

PRIESTESS　LV.UP.BONUS:VIT+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
27	テンセンニャンニャン	81枚	21		無	98	94	75	77	九十九針、メパトラ、メディラマ、蜃気楼、夢見針、マリンカリン
34	シフ	102枚	24		風	126	120	87	88	ジオ、テトラジャ、ディアラマ、雷の洗礼、コトルディ、催眠波
43	パールヴァティ	129枚	28		水	154	148	120	122	ディアラマ、マハンマ、コトルディ、リカーム、サマカジャ、ブフダイン
51	イザナミ	153枚	33	黄泉の険路	水	168	178	152	159	蜃気楼、ディアラハン、慈愛の祈り、フィアトレント、天上の舞、マハアクダイン
55	ハトホル	165枚	37		無	198	204	146	150	ザンマ、マリンカリン、メディラマ、ハイプレッシャー、エストマ
64	ラクシュミ	192枚	41	水蓮の花弁	無	210	220	163	163	ディアラハン、ラクカジャ、ザンダイン、サマリカーム、メディアラハン、勇奮の舞

EMPRESS　LV.UP.BONUS:VIT+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
5	ヴェスタ		5		火					アギ、ドルミナー、ジオ、マハラギ
15	アリアンフロッド	45枚	14		風	66	56	36	36	一文字斬り、ザン、ディア、ハマ、疾風斬、ジオンガ
24	ネメシス	72枚	19		無	84	98	57	59	アクエス、マーベラダンス、トリプルダウン、エストマ、メディア、マリンカリン
36	セイオウボ	108枚	25		無	126	134	98	102	ザンマ、夢見針、タルカジャ、ホーリーライト、慈愛の祈り、フレイラ
44	ドゥルガ		42		火					ジオダイン、高天列風弾、狂焔乱舞、グライバ、マハムド、天将雷炎陣
61	カーリー	183枚	38	生首のネックレス	火	242	224	136	135	グラダイン、呪いの言葉、ディアラハン、デスバウンド、メギドラ、ニュークリアボム
72	ガイア	216枚	44	万物のゆりかご	地	254	284	185	195	大地の怒り、テトラカーン、メディラマ、刹那五月雨撃、マハマグダイン、オメガクラスタ

EMPEROR　LV.UP.BONUS:TEC+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
9	アガートラーム	27枚	9		地	40	36	29	29	マグナ、コトルティ、一文字斬り、テトラジャ、プリンパ、マハマグナ
28	マルドゥーク	84枚	21		火	114	110	62	63	火炎撃、アギラオ、ポズムディ、バルザック、ツインスラッシュ、マハラギオン
37	バール	111枚	25		水	122	130	123	131	カレントピラー、ブリザードブレス、リカーム、フィアトレント、メディラマ、光子砲
45	フラカン	170枚	166		風	170	166	118	121	疾風斬、プリンパ、デカジャ、マハガルダイン、ラクカジャ、デカジャ
50	インドラ	150枚	33		風	194	176	118	116	利剣乱舞、ジオンガ、雷震乱舞、マハガルダイン、ラクカジャ、ジオダイン
55	オーディン	165枚	36	ルーンの石碑	無	200	204	150	155	雷の洗礼、ムドオン、デスバウンド、グラダイン、マカカジャ、闇の審判
86	ヴィシュヌ	258枚	51	アヴァターラ	無	318	310	218	221	マハラギダイン、霜剣乱舞、ブフダイン、ディアラハン、ハマオン、メギドラオン

HIEROPHANT　LV.UP.BONUS:STR+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
15	ゲンジョウ	45枚	13		無	54	58	52	57	メディア、マフーイ、イルゾーン、ホーリーライト、メパトラ、ディアラマ
23	ウマヤドノオウ	69枚	19		無	82	82	62	64	ドルミナー、ひっかき、プリンパ、ディアラマ、トラフーリ、エストマ
29	シャカ	87枚	23	唯我独等	地	100	102	87	91	ホーリーライト、マフーイ、リカーム、テトラカーン、催眠波、ニルヴァーナ
38	ヤマ	114枚	27		地	144	140	104	108	利剣乱舞、コトルディ、マハンマ、マハムド、ポズムディ、闇の審判
53	ミスラ	159枚	33		水	196	202	128	131	毒かみつき、プリンパ、光子砲、フィアトレント、メギドラ、トラフーリ
59	ヴァルナ	177枚	36		水	206	210	157	160	ドルミナー、テトラジャ、マハアクダイン、マカラカーン、旋回速弾、回転説法
67	ブラフマー	201枚	40	正宗の眼帯	無	232	228	185	188	ブフダイン、回転説法、サマリカーム、サマカジャ、メギドラオン、アルファブラスタ

LOVERS　LV.UP.BONUS:AGI+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
1	エロス	--	6		無					マグナ、ディア、蜃気楼、マリンカリン、マハマグナ
2	ピクシー	8枚	6		風	8	8	7	8	ディア、ガル、コトルディ、ジオ、マハガル、メディア
11	ロビングッドフェロー	10枚	5		地	42	36	24	23	ポイズマ、ロックフォール、マハマグダイン、ドルミナー、ポズムディ、マハンマ
18	ジャックフロスト	72枚	16		水	66	60	44	43	ブフ、ソニックパンチ、パトラ、スクカジャ、ブフーラ
26	ジャックランタン	104枚	21		火	88	96	58	58	アギラオ、ドルミナー、マハラギ、マジックシール、マハラギダイン
32	エロス・改	--	36		無					マグナス、ディアラマ、マリンカリン、蜃気楼、ねらいうち、マハマグナス
42	ヴィヴィアン	168枚	28		水	146	142	109	109	魅惑のダンス、ポズムディ、催眠波、フィアトレント、リカームドラ、マハアクダイン
57	ヴィーナス	--	72		地					アクダイン、メディラマ、マハマグダイン、マハアクダイン、魅惑のダンス、フォーミーラバー

CHARIOT　LV.UP.BONUS:STR+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
15	ミノタウロス	60枚	14		地	56	64	32	33	ソニックパンチ、突撃、バルザカイア、コトルディ、雄叫び、ロックフォール
27	タラニス	108枚	21		風	106	100	59	58	ガルーラ、ギガンフィスト、キラーウィンド、ラクカジャ、体当たり
38	センテンタイセイ	152枚	26		火	148	122	100	98	マハラギオン、コトルディ、一文字斬り、二段突き、メギド
43	スサノオ	172枚	29		無	166	158	86	83	アギラオ、パトラ、デスバウンド、ジオンガ、タルカジャ
50	アレス	200枚	33		無	196	180	108	105	一文字斬り、ドルミナー、アギダイン、バルザック、ツインスラッシュ
60	マハーカーラ	240枚	38		火	240	232	122	120	アギダイン、雄叫び、テトラジャ、狂焔乱舞、錯乱の舞踊、マハラギダイン
85	シヴァ	340枚	48	マキシテンペスト	無	336	303	188	184	ジオダイン、利剣乱舞、タルカジャ、雷震乱舞、グラダイン、ニュークリアミサイル

STRENGTH　LV.UP.BONUS:STR+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
12	リュウメ	48枚	11		水	42	52	31	34	アクア、ミラージュブレス、コトルディ、ポズムディ、ブリザードブレス、サマカジャ
21	オトヒメ	84枚	18		水	68	64	60	65	九十九針、アクエス、ミラージュブレス、夢見針、ディアラマ、マハアクエス
29	クエレブレ	116枚	22		水	106	116	65	65	かみつき、雄叫び、カレントピラー、ブリザード、はばたき
43	タクカシャ	172枚	28		火	154	164	102	104	アギラオ、毒かみつき、砂煙、ファイアストーム、グラダイン、光子砲
56	ヴリトラ	224枚	36		地	206	204	136	138	かみつき、ポイズンブレス、ジオダイン、ハイプレッシャー、オメガクラスタ

HERMIT　LV.UP.BONUS:VIT+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
14	ネコマタ	56枚	14		無	50	48	31	30	マハガルーラ、ひっかき、マハマグナス、投げキッス、アクエス、ザンマ
22	テンホウゲンスイ	88枚	18		地	72	100	55	61	マグナ、一文字斬り、マグナス、ポイズマ、二段突き、トラフーリ
28	グリンブルスティ	112枚	21		地	98	98	68	67	ロックフォール、突撃、雄叫び、マハマグナス、電光石火
33	ビャッコ	132枚	24		水	128	112	68	67	アクエス、かみつき、ブリザードブレス、スクカジャ、マハアクエス、カレントピラー
40	ゲンブ	160枚	27		地	140	168	88	92	マグナス、マハマグナス、ラクカジャ、マグダイン、突撃、大地の怒り
56	キニチ・アハウ	224枚	36		火	210	198	124	121	ファイアストーム、マヒかみつき、フレイラ、突撃、フレイダイン

FORTUNE　LV.UP.BONUS:LUK+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
42	ヘルメス	--	29		風					ガルーラ、スクカジャ、疾風斬、イルゾーン、マハガルーラ、リカーム
51	ケルベロス	178枚	32		地	190	180	118	116	ファイアストーム、ディアラハン、ハイプレッシャー、かみつき、サマリカーム、体当たり
57	クロノス	--	76		風					ガルーダ、はばたき、慈愛の祈り、マハガルダイン、クロスフォーチューン
64	ウルズ	224枚	40		無	198	222	165	165	ザンダイン、サマリカーム、メパトラ、マリンカリン、サマカジャ、闇の審判
65	ヴェルザンディ	227枚	40		水	200	232	166	167	グラダイン、ディアラハン、ポズムディ、プリンパ、マカカジャ、光りの裁き
66	スクルド	231枚	40	ウルザンブルン	無	202	242	166	169	フレイダイン、コトルティ、ドルミナー、マカラカーン、ヒエロスグリュペイン、メディラマ
70	フェンリル	245枚	45		火	266	244	150	143	ポイズンブレス、マヒかみつき、体当たり、雄叫び、ファイアストーム、大暴れ

JUSTICE　LV.UP.BONUS:STR+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
25	マルス	75枚	20		火	96	94	70	73	火炎撃、アギラオ、マハンマ、メディア、ツインスラッシュ
35	ナタ	105枚	25	宝貝	風	144	126	78	76	キラーウィンド、ソニックパンチ、タルカジャ、旋風陣、体当たり、テトラカーン
44	グンダリミョウオウ	132枚	30		火	174	164	111	114	地獄の業火、ドルミナー、狂焔乱舞、高天列風陣、メギドラ
55	スカンダ	156枚	33		火	208	174	113	107	アギダイン、スクカジャ、狂焔乱舞、テトラカーン、マハラギダイン、グラダイン
63	ビシャモンテン	189枚	39	武将の駒	火	260	234	132	129	アギダイン、利剣乱舞、マハラギダイン、雷震乱舞、グラダイン、マハムド
74	パラスアテナ	222枚	45		火	286	262	185	185	ザンダイン、ジオダイン、タルカジャ、テトラカーン、デスバウンド

HANGEDMAN　LV.UP.BONUS:LUK+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
17	シャックス	68枚	15		水	56	54	47	47	ブフ、雄叫び、ジオ、スリープスペル、ブフーラ
25	カバンダ	100枚	19		水	86	94	68	71	アクア、かみつき、マハアクア、マカラカーン、カレントピラー、突撃
41	バルバトス	164枚	28		地	142	138	108	109	ザンマ、マグダイン、トリプルダウン、錯乱の舞踊、ねらいうち
57	アドラメルク	228枚	38		無	202	148	149	151	ひっかき、ポズムディ、投げキッス、マハガルダイン、グラダイン、闇の審判

PERSONA完全資料表

DEATH　LV.UP.BONUS:STR+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
1	ラダマンティス	--	5		無					アクア、一文字斬り、ムド、ザン、マハアクア
22	ヘル	88枚	18		無	76	72	57	57	ガル、マグナス、フレイ、ムド、地獄の業火、ブフーラ
32	ラダマンティス・改	--	37		無					アクエス、氷結刃、マハアクエス、テトラジャ、ザンマ、マハムド
44	アンクウ	176枚	29		無	158	156	109	109	マハムド、剛切断、旋風陣、雷震乱舞、ムドオン
47	カロン	188枚	31	ステュクス	無	154	162	127	129	ザンダイン、マハンマ、マハムド、グラダイン、マジックシール
57	ハーデス	--	74		水					マハアクエス、マハムド、マリンカリン、ザンダイン、マハアクダイン、血のハネムーン
74	モト	296枚	44		無	270	264	207	214	マグダイン、ムドオン、利剣乱舞、メギドラ、剛切断、オメガクラスタ

TEMPERANCE　LV.UP.BONUS:LUK+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
5	ハーピー	20枚	7		風	18	16	12	11	ひっかき、ガル、ザン、マハガル、コトルティ、キラーウィンド
19	フィアラル	76枚	16		風	68	64	45	43	マハガル、突撃、ガルーラ、はばたき、雄叫び、マハガルーラ
37	スチュパリデス	148枚	26		風	134	132	105	109	ザンマ、ブリンパ、マフーイ、雄叫び、グライバ
54	フェニックス	216枚	34		火	198	174	129	123	ファイアブレス、サマリカーム、はばたき、アサルトダイブ、ファイアストーム、リカームドラ
59	スザク	236枚	37	深紅の翼	火	208	194	151	149	アギダイン、はばたき、マハラギダイン、マハンマ、ヒエロスグリュペイン、ファイアストーム

DEVIL　LV.UP.BONUS;STR+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
2	ポルターガイスト	8枚	4		無	8	8	5	6	イルゾーン、ポズムデュ、ザン、ラクカジャ、突撃
39	スルト	156枚	27		火	156	144	67	61	火炎撃、地獄の剛火、マハラギオン、パトラ、狂焔乱舞、マハムド
58	ベルゼブブ	232枚	36		無	186	234	154	164	ジオダイン、グラダイン、マハムド、メギドラ、ムドオン、雷の洗礼
99	ルシファー	396枚	66	明けの明星	無	362	360	253	257	闇の審判、オメガクラスタ、アステロイドボム、メギドラオン、アナザディメンション

TOWER　LV.UP.BONUS:VIT+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
27	カナロア	108枚	21		水	96	108	59	60	串刺し、カレントピラー、メディア、突撃、マハアクエス
36	ロキ	144枚	25		無	126	120	86	84	ジオンガ、ブフーラ、催眠波、マリンカリン、邪毒針、ブフダイン
42	アエーシュス	168枚	27		無	144	150	109	111	マハアクエス、バルザック、アクアダイン、マジックシール、蜃気楼、マハアクダイン
50	セケル	200枚	33		地	172	174	124	123	マグダイン、アサルトダイブ、ムドオン、マハマグダイン、はばたき、大地の怒り
68	セト	272枚	43		水	234	260	186	196	一文字斬り、アクアダイン、ムドオン、マカカジャ、霜剣乱舞、フィアトレント

STAR　LV.UP.BONUS:AGI+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
15	キントラ	60枚	13		火	50	56	40	41	アギ、癒しの調べ、マハラギ、ハマ、トラフーリ、アギラオ
16	イーリス	72枚	16	七色の閃光	地	54	60	56	58	マハマグナ、ひっかき、投げキッス、マグナス、メディア、ジオンガ
21	ガンダルヴァ	84枚	17		火	76	80	48	49	アギ、マハラギ、突撃、錯乱の舞踊、アギラオ、癒しの調べ
30	ケンレンタイショウ	120枚	23		水	104	96	68	64	アクエス、二段突き、マハムド、マハアクエス、テトラジャ、氷結刃
38	ヘーンル	152枚	27		無	132	136	84	82	ガルーラ、デカジャ、ツインスラッシュ、ジオンガ、一文字斬り、ガルダイン
60	ヴァルキリー	240枚	40		無	238	208	140	137	一文字斬り、疾風斬、ハイプレッシャー、氷結刃、ザンダイン、メギドラ
66	ハヌマーン	264枚	40		風	252	230	142	136	ひっかき、ガルダイン、ラクカジャ、マハガルダイン、テトラ、高天列風弾

MOON　LV.UP.BONUS:AGI+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
3	マイア		6		無					ハマ、ディア、ひっかき、ブフ、メディア、マルチディメンション
22	パリカー	88枚	17		無	76	78	55	55	ザン、バルザック、マハガル、マヒひっかき、マハガルーラ
31	マイア・改		34		無					ハマ、催眠波、ひっかき、マハアクエス、メディラマ、マルチディメンション
47	サキュバス	188枚	30		無	162	162	127	129	ドルミナー、マリンカリン、ジオダイン、催眠波、ダイヤモンドダスト
51	アルテミス		70		無					ブフーラ、ダイアモンドダスト、ディアラハン、グラダイン、リカームドラ、クレセントミラー
62	ツクヨミ	248枚	39		無	236	208	147	143	邪毒針、マカカジャ、サマカジャ、ザンダイン、マジックシール、ムドオン
73	ナンナル	292枚	45	ウルの月	無	248	254	186	187	グライバ、マハラギダイン、マハアクダイン、マハガルダイン、マハマグダイン、メディアラハン

SUN　LV.UP.BONUS:AGI+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
1	ヴォルカヌス	--	5		火					アギ、パトラ、火炎撃、バルザック、マハラギ
13	スーリア	39枚	12		火	56	50	30	31	アギ、マハラギ、マハガル、旋回速弾、テトラジャ、アギラオ
20	キニチ・カクモ	60枚	18		火	72	78	50	51	ファイアブレス、砂煙、はばたき、テトラジャ、マハンマ
33	ヴォルカヌス・改	--	37		火					アギラオ、メパトラ、マハラギオン、狂焔乱舞、タルカジャ、アギダイン
39	ヘイムダル	117枚	25		風	148	142	91	91	ブフーラ、マハガルーラ、癒しの調べ、スクカジャ、ブリザードブレス
46	イルダーナ	138枚	30	ドルドナの權	無	176	172	118	122	アギダイン、火炎撃、マハラギオン、マハラギダイン、デスバウンド、光りの裁き
53	アポロ	--	72		火					アギダイン、ギガンフィスト、デカジャ、フレイラ、マハラギダイン、ノヴァサイザー
65	ヴィローシャナ	195枚	41	千の蓮弁	火	222	224	178	180	アギダイン、ヒエロスグリュペイン、フレイダイン、マジックシール、ハマオン、光りの裁き

JUDGEMENT　LV.UP.BONUS:TEC+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
7	ファレグ	28枚	8		水	26	26	15	15	アクア、二段突き、マハアクア、ハマ、ジオ、カレントピラー
18	エンジェル	72枚	16		水	64	64	42	42	アクア、ディア、ザン、マハアクア、アクエス、ハマ
29	プリンシパリティ	116枚	23		地	104	104	69	68	マグナス、メディア、ヒートウェイブ、コトルティ、マハマグナス、マハンマ
43	メルキセデク	172枚	27		無	154	156	102	102	ガルーラ、二段突き、ガルダイン、メディア、マハンマ、マハガルダイン
48	アールマティ	192枚	31		無	162	168	134	138	アギダイン、メディラマ、体当たり、電光石火、ブフダイン、メギドラ
53	ソロネ	212枚	34		火	192	190	126	126	二段突き、マハラギダイン、ハマオン、ポズムディ、ファイアストーム、ハイプレッシャー
69	アルムタート	276枚	42		無	248	246	177	179	メギドラ、ハマオン、ディアラハン、マカカジャ、サマカジャ、マジックシール
83	ミカエル	332枚	51		無	314	288	218	220	ヒエロスグリュペイン、メギドラオン、サマリカーム、ハマオン、マルチディメンション
96	サタン	384枚	56	告発者の日記	無	372	360	216	217	グラダイン、光りの裁き、高子砲、アルファブラスタ、メギドラオン

WORLD　LV.UP.BONUS:TEC+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
31	デルメール	124枚	22		無	102	104	80	86	九十九針、ディアラマ、マハマグナス、蜃気楼、マリンカリン
38	ニヨルド	152枚	24	ノアトゥン	無	138	138	62	80	疾風斬、ドルミナー、リカーム、ツインスラッシュ、メパトラ、列風乱舞
46	フナブ・ク	184枚	30		地	164	170	106	106	マグダイン、バルザイア、マハマグダイン、大地の怒り、ディアラハン、リカームドラ
54	ムチャリンダ	216枚	34		水	190	192	141	143	アクアダイン、ブリザードブレス、マカラカーン、マハアクダイン、メギドラ、サマリカーム
58	セイリュウ	232枚	36		風	202	220	144	148	かみつき、ガルダイン、デモンブレス、マハガルダイン、マフーイ、旋風陣
62	ウロボロス	248枚	39		地	220	234	147	149	ミラージュブレス、串刺し、ポイズンブレス、ヒエロスグリュペイン、リカームドラ、大暴れ

FOOL　LV.UP.BONUS:LUK+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
15	サルトビサスケ	--	20		無					マハアクア、邪毒針、マハガル、秘孔針、旋回速弾
30	テンジクトクベイ	--	30		無					マハマグナス、ファイアブレス、マカカジャ、体当たり、サマリカーム
45	トビカトウ	--	40		無					マハガルーダ、ガルダイン、地獄の業火、列風乱舞、秘孔突き
60	フウマコタロウ	--	50	風魔の術書	無					蜃気楼、剛切断、ムド、列風乱舞、雷の洗礼

ROD　LV.UP.BONUS:TEC+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
10	ホテイ	--	11		火					アギ、マハラギ、砂煙、夢見針、ハマ、エストマ
25	ナンキョクロウジン	--	20		火					蜃気楼、ファイアブレス、松竹梅、マハラギオン、ファイアストーム
40	ケツアルコアトル	--	24		火					アギラオ、マハラギオン、ジオンガ、催眠波、ヒートウェイブ、雷の洗礼

CUP　LV.UP.BONUS:VIT+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
30	ガラハド	--	22		水					一文字斬り、カレントピラー、氷結刃、ブリンパ、ポズムディ、ヒートウェイヴ
45	バッカス	--	30		水					バルザカイア、イルゾーン、フィアトレント、バルザック、タルカジャ、メギドラ
60	ダグダ	--	38		水					ギガンフィスト、アクアダイン、雄叫び、マハアクダイン、メディアラハン

SWORD　LV.UP.BONUS:STR+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
40	クー・フーリン	--	27		風					ヒートウェイヴ、ガルダイン、タルカジャ、デスバウンド、ザンダイン、グラダイン
55	アーサー	--	34		風					一文字斬り、地雷弾、旋風陣、剛切断、デスバウンド、マハガルーダ
70	フツノミタマ	--	42		風					一文字斬り、テトラカーン、利剣乱舞、アルファブラスタ、フレイダイン、雷震乱舞

PENTACLE　LV.UP.BONUS:LUK+1

LV	名稱	塔羅咭	SP	MATERIAL	屬性	攻擊力	防禦力	魔攻力	魔防力	魔法
20	フクロクジュ	--	18		地					ロックフォール、メディア、ポズムディ、メパトラ、ブリンパ、松竹梅
35	エビス	--	25		地					ディアラマ、松竹梅、ハマオン、マカカジャ、マグダイン、精霊召還
50	サラスヴァティ	--	33		地					メディラマ、サマカジャ、夢見針、サマリカーム、マハマグダイン

TEXT：炒車仔—MARKS



HIGH SPEED DRIVING RPG

PS
製造商：SQUARE
售價：358港元　發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：2 BLOCKS
RPG / MEM

橫速伝説的秘密

NORTH YOKOHAMA

(A)往南橫濱
(B) 往高速公路
(C) 往箱根

1. TAKASHIMA WHA
2. LANDMARK TOWER
3. QUEEN'S AQUES
4. WON-TEC BUILDING
5. YOKOHAMA STATION
6. 3RD KEIHIN TOLLGATE
7. DIRT COURSE
8. GS FUEL
9. CARSHOP MILLION
10. NONAME PARK
11. SAKURAGI ZEROYON
12. NANPA CHICANE

4th NIGHT~StarFall Night~

藤沢解決了赤碕內心疑惑之後過了數天，赤碕突然接到山田通知所以成員集合的的電話。當赤碕到達集合地點時，發現因沢木事件而情緒低落的





成員都開始回復精神，而藤沢就開始講解有關橫濱GP賽的事情。由於今次BAYLAGOON RACING可以委派兩個成員參加這橫濱最





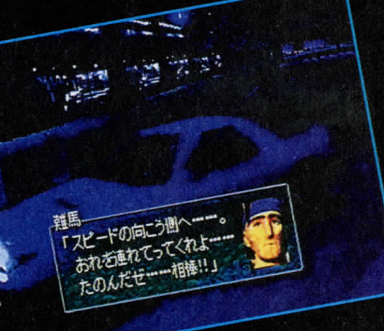


大型的賽車比賽，其中一個參加者名額當然是身為隊長的藤沢，而另一名額則需要進行TEAM BATTLE來決定了。

雖然赤碕在TEAM BATTLE中取得不會獲得參賽權的勝利，但在這場比賽見到難馬前輩那份奪取參加資格的決心，而事後到訪GS MILAGE時才得知他的飛車黨兄長在十年前的原因不明的意外而死亡，而那份決心是為了完成其兄長的夢想而出現。



在進入JOHNNY'S的時候，赤碕就發覺裏面充滿著橫濱GP的氣氛。當赤碕坐下時，便聽到每個都説著各TEAM的代表決定戰以及出場成員等等預測。



由於赤碕覺得南橫濱沒有特別事件發生，所以走到北橫濱看看。不過當通往北橫濱時，便見到元町QUEEN'S列隊到北橫濱的TAKASHIMA WHARF以CHICKEN RACING來分勝負的情景。當赤碕到達北橫濱的一刻，就被櫻木町GT的成員重重包圍，使赤碕無奈走到櫻木町GT的根據地，而且還要其成員進行重視加速力的0~400M的比賽。在比賽結束之後，櫻木町GT的隊長—川崎鐵史便會登場，而且還會以TOROSHIKU作禮物送給赤碕。



見過川崎鐵史之後，赤碕便到高島VR的根據地—TAKASHIMA WHARF，由於元町QUEEN'S的立河唯沒有到來，所以只好由三原對付高島VR的成員，不過卻遭到被人為難。之後赤碕亦可參加當中CHICKEN RACING，而在賽後元町QUEEN'S的成員便會撤走。



赤碕在NONAME PARK裏，發現山田正從滑梯滑下。原來出席橫濱GP是山田在少年時的夢想，而這個夢終於破滅了。事後赤碕就返回BAYLAGOON WHARF將引擎熄滅，不過剛兼職下班的難馬卻要和赤碕以比賽來賭橫濱GP的出賽權。難馬不單表情嚴肅，而且其愛車的速度亦異常地快。

SPECIAL BATTLE

1. 在BAYLAGOON TOWER中，櫻木町GT成員會説出其父親在TOWER興建的時候因發生原因不明而死亡。當赤碕再次到訪的時候，就會和他進行一場可以選擇要3倍或5倍RP的比賽，不過他裝備Zokky的車都會有200ps的程度。

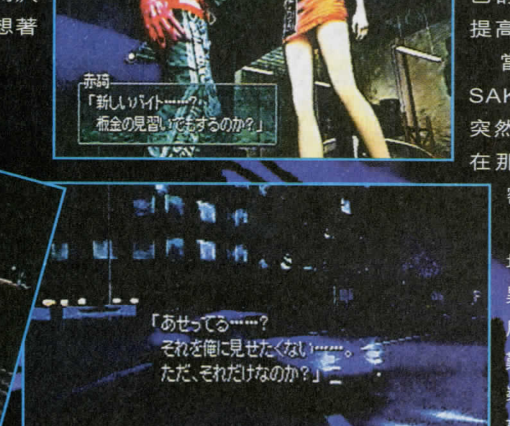
2. 當赤碕由北橫濱回到南橫濱的時候，就可以在HONMOKU WHARP和辻本進行TIMING BATTLE，但不能在比賽途中放棄。由於他持有DoubleImpact、Venus &Mars等強勁PARTS，所以是不能錯過的，但絕對要有400ps以上才好挑戰(只可以挑戰一次)。

3. 赤碕在到訪中華街時，便會在那裏進行比賽，如在當中取得三次勝利時，便可挑戰元町QUEEN'S的隊長—立河唯。再次挑戰中華街時(未往北橫濱)，會有櫻木町GT成員作對手，而其手持了可以令車架高度減至最低的SUSPENION—YOROSHIKU。

5th NIGHT~Odds Against~

在夢境中，赤碕發了一個見到漂浮水中的怪夢，耳邊卻聽到一些聲音—電話留言機的響聲，同時赤碕亦在夢中睡醒。原來剛才的電話是由山田打來的，而在留言中提到難馬與石川在HONMOKU WHARF私底下會面。擔心難馬行動的赤碕便與山田一起駛向北橫濱。

來到LANDMARH TOWER之後，就見到藤田正與田本比賽。開始時，不單沒有壓倒性的距離出現，而且在這多彎的道路上，田本使用沢木獨特的入彎方式，可見辻本在駕駛時仍然想著沢木的事情。



赤碕在NONAME PARK中再次找到山田，而他正考慮退出橫濱GP的代表決定戰，原來是由於難馬那份拼命地與赤碕在深夜作賽，而且亦因赤碕的急速成長和難馬的年齡問題，所以今次可能是他最後的機會，山田亦認為自己的退出可令難馬成為代表的可能性提高。



當駛到櫻木町GT根據地—SAKURAGI ZEROYON附近的時候，突然見到NIGHT RACERS的石川圭介在那裏出現，而最近石川與川崎的頻密會面，使赤碕充滿疑問。

赤碕終於駛到代表決定戰的集合地方，而最後才抵達的難馬對赤碕異常地冷漠。既然所有成員齊集，所以代表決定戰亦正式開始，雖然難馬將自己的愛車進行過強勁的改裝，但仍然勝不了日飛猛進的赤碕。另一方面，由於超越極限，令到難馬的愛車在終點前突然冒火，而見到這情景的赤碕亦由在比賽時發生的錯覺中醒過來。

SPECIAL BATTLE

1. 見到石川在這裏出現之後，赤碕便探訪川崎，原來元町QUEEN'S的隊長—立河唯亦在這裏出現。當再次到訪，便會和川崎比賽，而他的愛車所安裝的大多數是輕量化PARTS。





6th NIGHT~Night Before D~





代表決定戰進行當日就已經不見了難馬的行蹤，三日後的晚上仍然見不到難馬，而隊伍中並沒有人找過他的下落，因為難馬是非常討厭其他人同情他的，不過他與石川秘密地會面的事實卻仍然在赤碕心裏不斷浮現著。雖然赤碕仍然擔心難馬，但為了應付明日的橫濱GP預選賽，所以向北橫濱走去了。

當赤碕到MILAGE時，卻只有店長出來，而他說在代表決定戰前夜，難馬原本與石川等人物進行TUNE車，但因為資金不足而無法如其進行。

在LANDMARK TOWER突然出現擁有異常外表與速度的SEVEN，而他那危險的行走方法，以及特別的改裝，令到周圍的人發出一陣嘩然。

在BAYLAGOON WHARF裏，赤碕的手提電話突然響起，而這時難馬卻駕駛在LANDMARK TOWER見到的MONSTER出現。同時赤碕突然聽到叫自己不要逃避的神秘說話，而之後就接受難馬的挑戰。由於難馬的車擁有異常的速度，所以絕對勝不了。



橫濱GP預選賽正式舉行，而敵車就有立河和川崎等出名的人物。比賽開始時，由於赤碕排在最後的位置，所以要從車群的突圍而出是非常危險的。赤碕因安然無事地通過了艱辛的預選，所以開了一個祝勝會，赤碕為了聯絡難馬而一個人走出了會場等候。不過與鈴木的聯絡時卻聽到一個悲傷的消息—難馬因為意外而身亡，另外同日躺在病院的沢木亦終於逝世了。



HIGH SPEED DRIVING RPG

SPECIAL BATTLE

1. NIGHT RACERS的橫濱GP代表決定戰舉行時，赤碕亦可特別參加這場比賽，而最大機會取得參賽權的辻本會駕駛和2nd NIGHT同樣設定的X1800。

2. 初次到訪BayLagoon Tower時，會見到謎之MONSTER CAR駛過的情景。當第二次到訪時，幪面的紅色三連星就會出現，而身為隊長矢吹會代表去挑戰赤碕。取得勝利後，就可奪得接近300馬力的13T-280。







3. 櫻木町GT的代表決定戰舉行期間，身為隊長的川崎當然亦有參與，但強制決定自己出場。之後就可以和川崎比賽，而他的車會裝有貴重的B-Diet/40。



4. 在YOHOHAMA STADIUM中會見到川崎和石川駕駛著同一款車駛過，而沒有想過的赤碕便追着他們，不過其中的勝負是會影響EVENT發生的內容。第二次到訪時，就會有接近300馬力的敵車進行SPECIAL RACE



5. 高島VR亦進行代表決定戰，而赤碕亦可特別參加。在CHICKEN RACE最妒使有馬力大，因為需要制動的距離需要較長，所以馬力小是十分有利的。

7th NIGHT~Deep Rain~







在滂沱大雨的晚上，BAYLAGOON RACING的成員都因雞馬的死而聚集在GS MILAGE。在這沉寂的氣氛中，鈴木便以今朝新聞的橫濱GP預選結果來打破這種氣氛。雖然内容有提及赤碕的活躍，但在另一位置卻有一則「雞馬的死與10年前的橫濱最速伝説有關」的新聞。

在談論雞馬的事時，箱根DRIFT DANCER'S的加東源兒突然出現，而且提出挑戰。雖然加東被稱為「三京之黑色惡魔」的強者，但藤沢因無心情比賽，而交由赤碕作為其對手。不過加東在比賽後卻向藤沢説「難道想繼續成為喪家犬？」的傳言。赤碕在事後為了確認加東的説話而到訪藤沢的房間。原來藤沢在過去曾經被稱為箱根皇帝的男人打敗。為了解決這事情，於是所有成員決定往箱根進行挑戰。





HAKONE

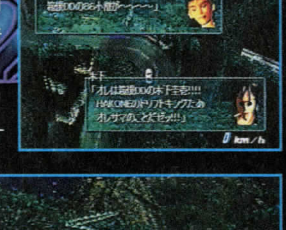
(A) 往北橫濱

1. HAKONE TOLLGATE
2. HASHIRIYA'S VILLAGE
3. TUNESHOP WINDY
4. GS VALLEY
5. TOUGE BEFORE DAWN
6. HEAVEN'S HILL
7. HASHIRIYA'S HOLYPLACE

8th NIGHT~The Underfeated~

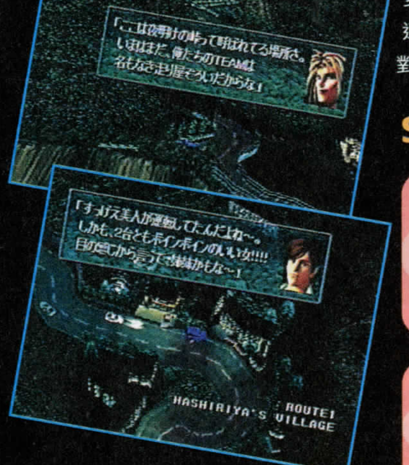
一度離開箱根的藤沢為了一雪前恥，而同其他成員一起重返舊地。在通過繳費處之後，便會個人行動，而對於初次來到箱根的赤碕就可從繳費處的員工口中得知每條道路的特別等情報。不過當問及箱根DRIFT DANCER'S時，他便面色一轉，而且開始驚慌起來。

在HASHIRIYA'S HOLY PLACE裏，終於找到箱根DRIFT DANCER'S，而在藤沢與虎口進行TIMING BATTLE之前的TEAM BATTLE，就會由赤碕和箱根DD的成員進行，而對哪一個成員就要看看赤碕在TEAM BATTLE的成績。由於比賽的道路是有很多U TURN彎角的，所以赤碕經常使用SIDE BRAKE來通過，當赤碕在前哨戰中取得勝利後，便到藤沢二人的對決。雖然二人爭持激烈，但最後亦被藤田戰勝了。





SPECIAL BATTLE





1. 在HASHIRIYA'S VILLAGE中的第一戰會像平時那樣使用自己的車來比賽，而第二戰則要和對手的車交換比賽。雖然第一戰可以輕易通過，但絕對要在第二戰中取得勝利。

2. 在箱根的地圖上，將會看到山田被箱根DD的木下追着的情景，而赤碕可用PASSING的方法幫助山田。

8th NIGHT~Whisper From The Dark

在赤碕的心開始芽生出新的想法—不會再是藤沢的陪襯品，以自己的名字來比賽。藤沢在與虎口比賽之後，便吩咐赤碕到TUNESHOP WINDY取回祝賀通過橫濱GP預選賽的禮物。



TUNESHOP WINDY的高橋為了確認赤碕是否有能力擁有藤田託付的禮物，而向赤碕挑戰。利用PARTS來補足車身力量不足的赤碕以滑行入彎而輕易取勝。



赤碕在HEAVEN'S HILL與鈴木一起眺望美麗的星空，而在談話中提及橫濱GP的SPONSOR—WON-TEC會選出稱為DRIVER的車手進行「D-Project」育成計劃。之後鈴木便先行返回橫濱，但赤碕在這時感到不安的感覺。正當想追鈴木的瞬間，發出PASSING閃光的神秘車登場，而這就是藤沢正在尋找的藤田師傅—織田真學。（這裏會有一個小分支）

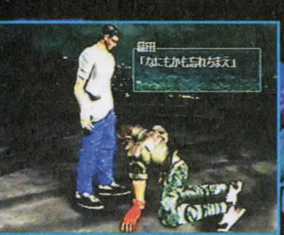


雖然元祖皇帝車的引擎POWER很大，但因為道路上有很多彎角，所以無法發揮應有的速度，赤碕再利用滑行入彎，最後終於戰勝了藤沢師傅，不過藤沢卻在中途介入。在比賽完結之後，藤沢便問織田有關橫濱最速之男的正體，而他以自己忘記了沒有回答。

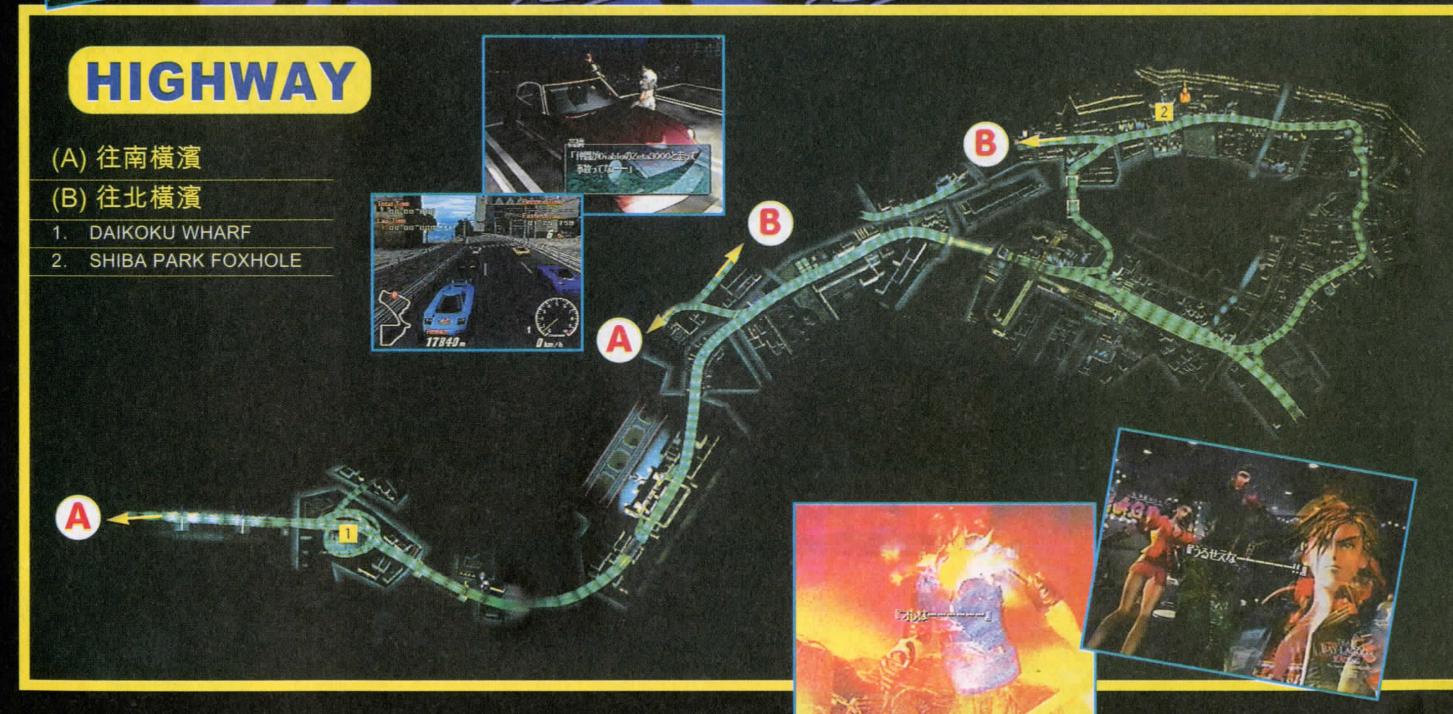
在織田身上聽不到任何東西的赤碕便與藤沢一起TUNESHOP WINDY。藤沢將高橋為自己而改裝的橫濱GP用車的使用權讓給赤碕。在藤田離開之後，高橋便與赤碕坐着自己的Zeta向着一號線行走，而說著10年前發生的事。高橋雖然看不太清楚橫濱最速之男的真面目，但可以肯定他駕駛的是經過好像稱為「Diablo-TUNE」改裝方法的Zeta3000，而赤碕好像對Zeta有點記憶，但他卻想不起來。

橫濱GP決勝戰的正式舉行，赤碕被安排在最後位置開始，而且車因為是由WINDY借來，所以不能改動任何零件，再加上GP車都會著重在高轉，使入彎後的加速力變得遲鈍。赤碕利用多次試圈來熟習賽道後，使他比較容易勝利。GP完結之後，聽到難馬的聲音。

變得粗暴的赤崎在祝勝會會場上毆打藤沢。赤碕就和藤沢進行TIMING BATTLE，而赤碕選擇了藤沢最擅長的道路。不過藤沢在這場BATTLE的尾段發生意外。







9th NIGHT~Endless Nightmare~

在赤碕的頭部突然出現一把之前已出現的聲音，而由於那一刻還不知做甚麼的關係，所以那聲音就叫到赤碕在箱根後就可知道一切，這樣赤碕便往箱根進發。



楠木在DAIHOHU WHARF舉行了一個行走會，而他很有面子的邀請了櫻木町GT的川崎鐵史、元町QUEEN'S的立河唯、橫須賀BLACK NICE的青山菜菜子等人物進行比賽。

織田與虎口都已經知道藤沢意外的起因，而為了消除心中的憤怒和絕望，二人一起向着飛車黨聖地駛去。

赤碕在HASHIRIYA'S HOLYPLACE見到虎口和織田到來。2人因為各持對藤沢意外的看法，而以BATTLE來解決。在比賽完結後，織田說出自己曾經為尋找橫濱最速伝說，差點連性命都沒有了，所以織田自己是不忘記10年前所發生的事。雖然織田沒有和赤碕說過任何情報，但他吩咐赤碕到北海道尋找一個身份不明而與Diablo-TUNE有很深關係的人。

SPECIAL BATTLE

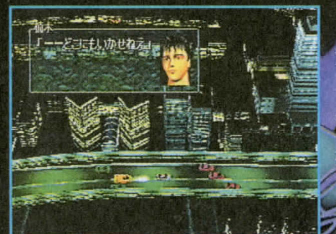
1. 當第二次到訪MARINE TOWER時，就會再次與紅色三連星進行強制BATTLE。

2. 在箱根地圖裏，會出現有紅色三角形的車。只要向他們PASSING就會與辻本和箱根DD進行BATTLE。





9th NIGHT~Another Name For ANGEL



到達高速公路的DAIKOKU WHARF時，大黑WAVE的隊長―村丘信吾便會登場。為了測試赤碕的實力，便利用自己TEAM的成員來與他進行比賽。在最後與村丘比賽之後，他會介紹明夜到來的人。

在織田他們的情報中都說往北海道便知道Diablo-TUNE的秘密。在高速公路行駛的途中，突然受到大黑WAVE成員的攔截，而赤碕被迫駛進環狀線上，之後楠木亦會登場，因為他想奪去赤碕持有橫濱的最快稱號―「DRIVE」而進行挑戰，最後赤碕亦輕易地勝出。目到這個情況的楠木的TEAM OB―等等力鳥司亦出現了，他說赤崎的行走方法和十年前橫濱最速之男的危險走法很相似，而等等力為了阻止和最速之男走法同樣赤碕而進行挑戰。



與楠木、等等力的比賽完結之後，便駛著愛車往北面的北海道進發。就在離開橫濱的那一晚，赤碕又再次進入同一個夢境裏，自己正身處在火炎之中，而前方有高速行駛的Diablo-TUNE車突然闖入的惡夢。赤碕事後亦感到恐怖，為了在那夢裏探求自己的過去，於是北便到北海道看個究竟。

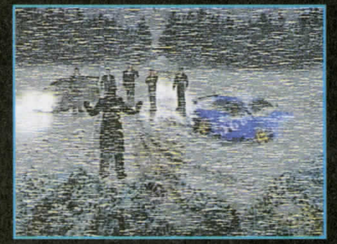
10th NIGHT~Pain Of Destiny~

由橫濱千里條條來北海道的赤碕終於來到可以解決一切疑問的FORGOTTEN HILL山丘上。進入屹立在這個山丘的小屋時，便發現原來已經有一個男人等待著。當那男人見到之後，就將一張DISK交給赤碕。這時候，穿著黑色衣服的神秘男人駕駛著Diablo-TUNE的車來到，那男人因膽怯這種引擎音而意圖逃走，而還有疑問的赤碕唯有盡快抵達終點來阻止他。





雖然赤碕最先到達終點，但他仍然被黑衣男捉住。另一方面，在山崖下等待而拾回性命的赤碕仍然可以聽到他們之間的談話。不過那男人最後卻被槍擊斃，而黑衣男亦離去了。



在北海道返回橫濱途中，赤碕被Diablo-TUNE的車所包圍，而在當中出現了兩名外國人，雖然他們要求交出小屋的男人給予的DISK，但因為赤碕的拒絕而強行奪取。他們在自己的組織分析DISK的資料情報亦告知赤碕，而且亦告知赤碕他們會在DARKNESS GP會場―REDRENGA WAREHOUSE等候。

TEXT：歐陽明



SPRIGGAN ~LUNAR VERSE~

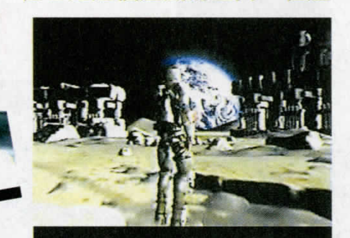
保衛者作戰報告FILE 1

PS
製造商：FROM SOFTWARE
發售日：發售中
售價：5800日圓　記憶：1 BLOCK
ACT/ CD-ROM/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

前言

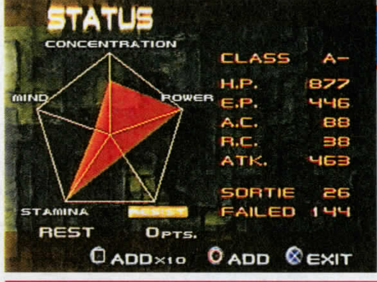
《SPRIGGAN》是屬於小學館的一套漫畫，早一兩個月前曾在香港上映電影版名為「保衛者」，故事的主角是「御神苗優」，是一位S級的SPRIGGAN工作員，而遊戲《SPRIGGAN ~LUNAR VERSE~》的故事發展於漫畫版之後，經「御神苗優」的事件後，出現了一個新的後起之秀，他的名字是「大槻達樹」，他在SPRIGGAN中被譽為一位十分有潛質的A級工作員，他也是這個遊戲的主角，在遊戲進行時「御神苗優」經常會出現及協助主角解決問題，如果要使用「御神苗優」，便要當玩者完成整個遊戲後，重新開始遊戲才可選擇他進行任務。





基本操作

上按鈕：向前方跑
下按鈕：向後方跑
左按鈕：左旋轉
右按鈕：右旋轉
×按鈕：跳躍
□ 按鈕：緊按□後按方向為步行．連按□為轉換武器
○ 按鈕：攻擊
△按鈕：重攻擊
L1按鈕：向左跑
R1按鈕：向右跑
L2或R2按鈕：上下轉換視點
戰鬥操作
拳攻擊：○按鈕
連續攻擊：○→○→△
DASH 攻擊：上或下或L1或R1＋△
重攻擊或武器攻擊：△按鈕
跳躍攻擊：×→△
ZERO BURST：穿着了AM SUIT之後按L1及R1
精神波攻擊：ZERO BURST後緊按○儲存能量，然後按△使用強力攻擊



能力提升

每當玩者完成一版的遊戲後便可得到一些點數，玩者可以使用這些點數來自由提升主角的能力值，可提升的能力包括有CONCENTRATION、POWER、RESIST、STAMINA和MIND，至於點數方面計算是決定於玩者的過版時間、擊倒敵人的隻數和所得的月之雫的數量而定，所以玩者便要在進行遊戲時，盡量取得更多的點數來提升能力值了。

ARMORED MUSCLE SUIT 一覽表

POWER TYPE

一件能夠增攻擊力的AM SUIT，但是防禦力和行動力卻較弱。

等级	LV1	LV2	LV3	EXTRA
防禦力	250	375	500	800
攻擊力	550	860	1264	860
行動力	300	300	300	300



DEFENCE TYPE

着重防禦力的一件AM SUIT，而行動力和攻擊力便比較弱。

等级	LV1	LV2	LV3	EXTRA
防禦力	800	1200	1600	1200
攻擊力	240	240	240	240
行動力	240	220	200	360



SPEED TYPE

擁有最強行動力的AM SUIT，攻擊力和防禦力較弱。

等级	LV1	LV2	LV3	EXTRA
防禦力	200	300	400	200
攻擊力	180	180	180	550
行動力	360	450	600	450



道具一覽表

名稱	效果
RATION(レーシジョン)	體力300點回復
TRANQUILIZER (トランキライザー)	精神力150點回復
子彈盒(銃弾パック)	槍類彈藥回復20發
砲彈組合(砲弾セット)	砲類彈藥回復6發
紅月之雫	提升五點能力值
翠月之雫	提升三點能力值
碧月之雫	提升一點能力值
女神之月葉	進入ZERO BURST狀態長達30秒之久
SECURITY CARD (セキュリティカード)	用來開啟一些鎖上了的門

三件隱藏 AM SUIT

當玩者完成整個遊戲，包括隱藏的MISSION 15和16，便能取得所有的AM SUIT，但是如果玩者要在進行遊戲時取得所有AM SUIT，便要達成以下的條件了。

DEFENCE EXTRA

MISSION 1至4之內，其中一個MISSION之內GIVE UP或失敗超過十次以上。

POWER EXTRA

MISSION 10完結時，所得到的級數是A級或以上，便能取得POWER EXTRA。

SPEED EXTRA

在四個小時之內完成整個遊戲，並且得到A級的級數便可得到。

武器一覽表

刀劍系

名稱	攻擊力(A.P.)	長度(LENGTH)	取得方法
ARMY KNIFE	126	320	遊戲開始時
FIGHTING KNIFE	280	512	MISSION 7完結後取得
H. F.V.KNIFE	250	480	MISSION 9的研究員身上
MOONLIGHT SWORD	380	1280	MISSION 15完結後取得

槍砲系

名稱	射程(RANGE)	攻擊力(POWER)	儲彈數(BULLET)	取得方法
BERETTA M8000	12288	168	15	遊戲開始時
COLT M653	36864	126	30	MISSION 2的美軍身上
SIG SG550	20480	231	30	MISSION 4完成後取得
RANDALL CUSTOM	12288	160	5	MISSION 8的箱子之內
BROWNING H.P.	14336	221	13	MISSION 7的研究員身上
HECKLER & KOCH MC51	20480	280	20	MISSION 8的兵士身上
EX-M56	16384	0	8	MISSION 6的箱子之內
DESERT EAGLE 50A.E.	16384	520	7	MISSION 8的頭目身上
M60	36864	140	100	MISSION 10的機械兵身上
WINCHESTER M1897	16384	210	5	MISSION 10的頭目身上
BZ-P320	36864	980	6	MISSION 11的特殊砲兵
GT-4416	10240	321	15	MISSION 1的木箱之內(第二循環)
SIG SAUER P226	16384	260	15	御神苗模式追加武器
HECKLER & KOCH G3-A4	20480	320	20	御神苗模式追加武器

隱藏人物反版數

當玩者完成大槻達樹的模式後便能取得一個記憶，利用這個記憶重新開始遊戲，便可選擇原作的主角「御神苗優」進行遊戲，由於他是一個S級戰士，所以他在開始時能力值已經很高，就連御神苗優愛用的武器也可選擇使用，當玩者完成御神苗優的模式後，便能進入MISSION 15及16的隱藏版數，如果玩者選擇大槻達樹進行遊戲，便可選版進行遊戲取得還未取得的武器。



MISSION 1

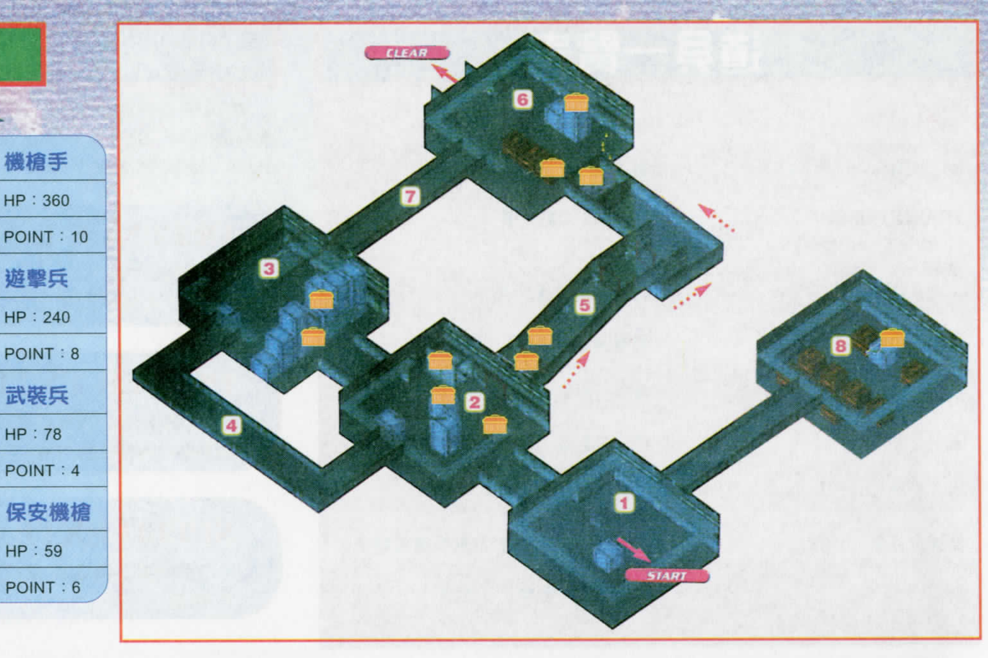
所得道具一覽表

AREA 2
1. RATION(レーション)
2. RATION(レーション)
3. 碧月之雫
AREA 3
1. 翠月之雫
2. 子彈盒(銃彈パック)
AREA 4
1. RATION(レーション)
2. 碧月之雫
AREA 5
1. 紅月之雫
2. 子彈盒(銃彈パック)
AREA 7
1. 女神之月葉
2. 翠月之雫
3. GT-4416

敵人一覽表

敵人	HP	POINT
機槍手	360	10
遊擊兵	240	8
武裝兵	78	4
保安機槍	59	6





注意事項

1. 把AREA 2及3的電源PATH(電源パネル)破壞後，通風口的風扇便會停止，除了可以直接到達AREA 7之外，也可取得通道內之寶物。
2. 如果要破壞在天花上的「保安機槍」，便要轉移視點到上方，然後便用手槍把它們消滅。



3. 在AREA 3會見到一個起重機控制裝置，把控桿拉下，吊臂便會把箱子拉過來，跳上箱子上便會看到通往AREA 6的門。
4. 在AREA 7的地方會見到一位穿着着紅色軍服的人，擊倒他便能取得一張SECURITY CARD(セキュリティカード)，在LOCK解除裝置使用SECURITY CARD便能開啟過版大門。





MISSION 2

所得道具一覽表

AREA 1
1. RATION(レーション)
2. 子彈盒(銃彈パック)
AREA 2
1. C-4炸藥
2. 碧月之雫
3. 子彈盒(銃彈パック)
4. RATION(レーション)
AREA 3
1.TRANQUILIZER (キランキライザー)
2. 文樣石
AREA 5
1. 碧月之雫
2. 女神之月葉
AREA 6
1.碧月之雫
2. 紅月之雫

敵人一覽表

敵人	HP	POINT
裝甲步兵	137	6
重裝砲兵	176	8
輸送用直升機	350	9
戰鬥用直升機	500	15



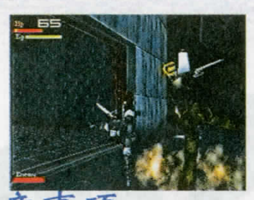
注意事項

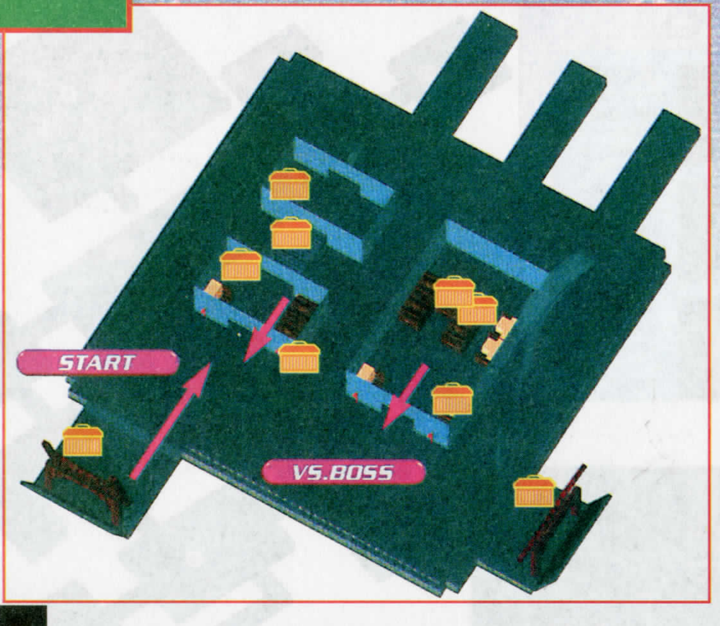
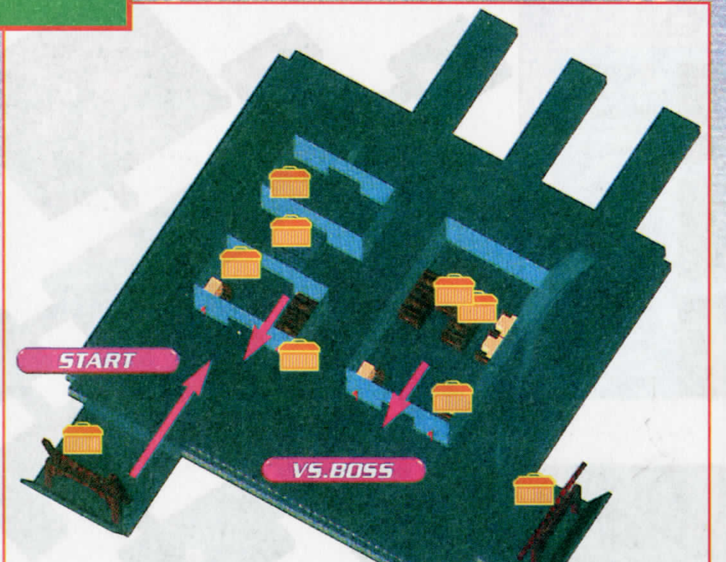
1. 擊倒AREA 1的其中之一個敵人，便能取得一枝COLT M653的手槍。
2. 在AREA 4的重裝砲兵身上能找到一個C-4炸藥，只要玩者跑到AREA 2然後再回到AREA 4便能重遇這砲兵，再次取得C-4炸藥。
3. 過版的方法共有兩種，其中一個方法是在AREA 2炸開分隔着AREA 2及AREA 3的石壁，取得文樣石後，再去AREA 4炸開石壁進入AREA 5，把文樣石放在文樣台之上，便可令AREA 4的傳送閘打開，角色只要進入傳送閘，便會被傳送到AREA 6到達終點過版。
4. 而第二個方法是，先到達AREA 2取得C-4，然後再到AREA 4取得另一個C-4，利用C-4把AREA 2的岩石炸開後，再回到起點把通往AREA 6的通道之岩石破壞，進入AREA 6的終點過版。

MISSION 3

所得道具一覽表

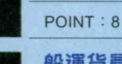
1. 碧月之雫×3
2. 紅月之雫
3. RATION(レーション)×2
4. 子彈盒(銃弾パック)×2
5. 雕像(オーパーツ)

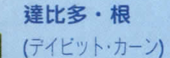
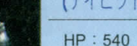


敵人一覽表





敵人	HP	POINT
護衛A	110	6
護衛B	98	8
般運貨員	42	3
軍犬	10	2
達比多・根(デイビット・カーン)	540	18

注意事項

MISSION 3的版圖是一個碼頭，目的是要取回一件發掘品「雕像」，玩者只需擊倒五個「般運貨員」，以及把所有箱子破壞，便會在最後的箱子內找到發掘品「雕像」，在這一版內玩者雖然不會得到新的武器，但是卻第一次遭遇到敵頭目，他的名字是「達比多・根」(デイビット・カーン)，手臂經改造而成為機械，當玩者取得「雕像」後，達比多便會隨即出現，這個僱傭兵隊長的體力有540點，攻擊也不算得很強，就算玩者要和他近身肉搏，達比多隊長也不算得上一個十分難對付的敵人，由於這一版的難度並非很高，所以如果玩者可嘗試在一分鐘之內，這版，能完成的話便能取得十分的提升能力點數，為了點數玩者便要盡快完成這版了。

つまらん仕事で
ちょうど退屈していたところだ



MISSION 4

MAP 1

所得道具一覽表

AREA	道具
AREA 1	1. 子彈盒(銃弾パック)
AREA 3	1.RATION(レーション)
AREA 6	1.RATION(レーション)×2
	2. 子彈盒(銃弾パック)
	3. 碧月之雫
AREA 7	1.碧月之雫
AREA 8	1. 碧月之雫
	2. RATION(レーション)

敵人一覽表





敵人	HP	POINT
藍色翼獅	400	6
啡色翼獅	350	6
古代魚	10	2



注意事項

1. 藍色翼獅和啡色翼獅也會發放精神攻擊攻擊主角，由於攻擊的範圍很廣闊，所以玩者最好以跳躍來迴避其精神攻擊，要擊倒它的較安全方法，便是在遠距離使用搶來攻擊它們。
2. 古代魚的特點是體積細小、移動速度快以及位於低的位置，所以使用通常的拳和刀攻擊是絕不容易擊中它們的，要擊倒它們的最佳方法，便是使用槍來把它們幹掉。
3. 當玩者到達AREA 5時，便會看到一段被冰封閉着的樓梯，只要玩者在樓梯的則面以拳攻擊冰塊，便可把冰塊擊碎。




4. 在AREA 7的位置，玩者會找到一套潛水衣，而這套潛水衣是不是為主角而設的，所以也不能穿上，當玩者進入AREA 8便會見到「三日月之陣」後，再回到AREA 7的潛水衣那處，事件發生便會發生，御神苗優會給主角一件道具「滿月之欠片」，玩者只要玩者把「滿月之欠片」放置在「三日月之陣」之上，便會被傳送到MAP 2。

アイツはバカなんだ

MAP 2

所得道具一覽表

AREA 1
水門的鎖匙(水門之鍵)
AREA 2
1.碧月之雫
AREA 5
1.碧月之雫
AREA 6
1.子彈盒(銃彈パック)
AREA 9
1.RATION(レーション)×2
AREA 10
1.RATION(レーション)
2.子彈盒(銃彈パック)
3.碧月之雫
AREA 11
1. TRANQUILIZER (キランキライザー)
AREA 14
1. 碧月之雫

敵人一覽表

名稱	HP	POINT
裸女的石像	240	5
牛頭魔	264	7
邪神	517	9

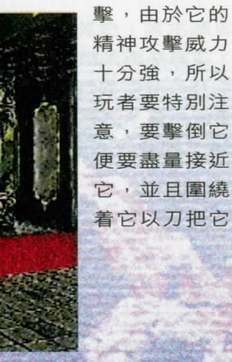


注意事項

1. 當接近「裸女的石像」時，它便會破石而出並且攻擊主角，雖然它的攻擊力頗強，但是由於攻擊速度慢，所以玩者可在較遠的地方，預先使用刀來攻擊它，而接近了它之後便立即按○使用拳攻擊，由於拳的速度快，所以它便動彈不得，亦因此而被擊倒。
2. 玩者在MAP 2中會見到一些有獅子面孔的按鈕，當獅子灰色時，便代表開啟了灰色的閘門，而藍色的便會閉上，把按鈕按到藍色時，便能開啟藍色的閘門閉上了灰色的閘門。
3. 邪神是在MAP 2中最強的敵人，雖然只得兩隻，但是兩隻均會在AREA 11的位置同時出現，它們除了攻擊力強和體力高之外，速度也十分快，所以玩者最好當進入AREA 11前，預先把其中一隻邪神引誘出來，並且將它擊倒後才進入。
4. 在AREA 11內會見到一個「水門之台座」在這裏使用「水門的鎖匙」，便能退去AREA 10的水，並能夠到達「三日月之陣」，在「三日月之陣」使用「滿月之欠片」，便能到達頭目的房間。

頭目攻略

在MISSION 4共有兩個頭目，主角首先會在通道上遇到一位女隊長，她的名字是「瑪利亞．尼詩歌夫」(マリア·レスコーフ)，她的目的與主角相同，來到這裏是要取得晶魂石的，瑪利亞的體力有900點之高，而且她的攻擊方法與主角的有點相似，她除了有近身的連續攻擊外，還有遠距離的手槍攻擊，是一個頗為強頑的敵人，由於她的連續攻擊攻擊力很強，為了避開她的連續攻擊，使用跳躍攻擊來攻擊她是一個較理想的作戰方法。擊倒瑪利亞後，在走廊的盡頭會見到一扇門，使用「滿月之欠片」門便會開啟，而與第二位頭目的決戰便隨即開始，它的名字與他的職責相同是「晶魂石的保衛者」(晶魂石のガーディアン)，作戰一且開始，晶魂石的保衛者便會立即發放精神攻擊，所以玩者便要立即使用跳躍來迴避其攻擊，由於它的精神攻擊威力十分強，所以玩者要特別注意，要擊倒它便要盡量接近它，並且圍繞着它以刀把它



頭目一覽表

名稱	HP	POINT
「瑪利亞．尼詩歌夫」(マリア·レスコーフ)	900	25
「晶魂石的保衛者」(晶魂石のガーディアン)	1050	30



MISSION 5



所得道具一覽表

1. 碧月之雫
2. 紅月之雫
3. RATION(レーション)×2
4. 子彈盒(銃弾パック)×2
5. 砲彈組合(砲弾セット)
6. TRANQUILIZER (キランキライザー)

敵人一覽表



忍者
HP：210
POINT：9

注意事項



1. 貨車在運送雕像的途中，突然受到一群忍者的襲擊，而這次主角的任務便是要保護貨車及雕像，以及擊倒這群忍者。
2. 完成了MISSION 4後，便能得到三件AM SUIT，所以在進行這一版時，便可穿着AM SUIT來戰鬥，由於玩者需要盡快把敵人擊倒及保護貨車，所以使用白色的SPEED TYPE或紅色的POWER TYPE較為有利。
3. 忍者通常是以三人一組的形式出場，共有五組，所以合供有十五人。
4. 貨車的耐久力共有10000點，如果貨車被敵人毀滅，任務便告失敗。
5. 作戰途中經常會收到通訊，而通訊的內容卻隱藏着特別的意思，以下便是內容所隱藏着的含意：
「さやんと敵を追っぱらてくれ」代表貨車的耐久力已低於5000，但最少還要擊倒八個或以上的敵人才可過版。
「ヒュー！なかなかやるじゃないか」代表貨車的耐久力有5000以上，並且擊倒五個敵人。
「もうすぐだ。踏ん張・ってくれ！」代表已擊倒十名忍者，再消滅多五個敵人便能過版。



MISSION 6



MAP 1

所得道具一覽表

AREA 1
1. EX-M56
2. 碧月之雫
3. 子彈盒(銃弾パック)
4. 砲彈組合(砲弾セット)
AREA 2
1. RATION(レーション)
AREA 3
1. RATION(レーション)
AREA 4
1. RATION(レーション)
AREA 5
1. 紅月之雫
AREA 6
1. TRANQUILIZER (キランキライザー)×2
AREA 8
1. 子彈盒(銃弾パック)
2. 翠月之雫
3. RATION(レーション)
4. TRANQUILIZER (キランキライザー)
5. 砲彈組合(砲弾セット)
6. 女神之月葉

敵人一覽表



紅蠍子
HP：571
POINT：7



啡蠍子
HP：517
POINT：7





小蠍子
HP：1
POINT：7



古代蜘蛛
HP：200
POINT：6

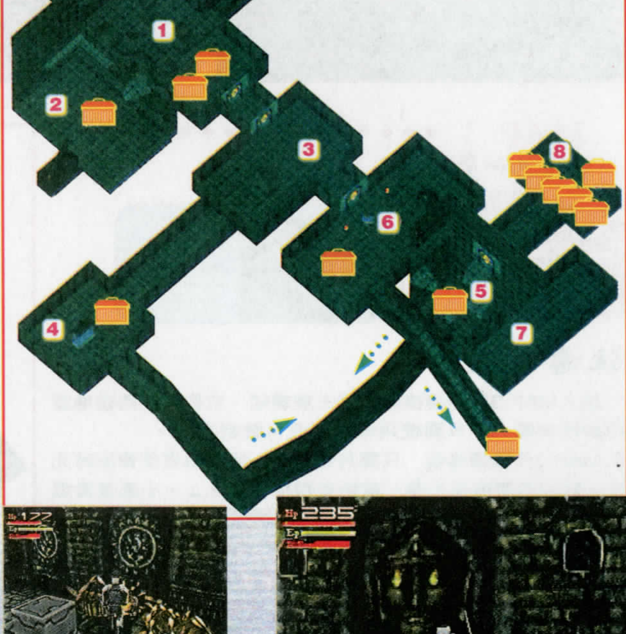




巨大毒蜘蛛
HP：494
POINT：8

注意事項

1. 把AREA 1及AREA 2的紅色蠟燭台破壞，通往AREA 3的門便會打開，通往AREA 3的期間會有一扉門墮下，並且會噴出毒氣，只要用拳攻擊便可把門破壞。
2. 進入AREA 3之後會見一條石柱，破壞了石柱後便會見到地上有一個洞，在洞內會找到一個RATION。
3. 觀察AREA 3的牆壁，會發現牆壁上有裂痕，以拳攻擊裂痕便會發現通往AREA 4的走廊，進入AREA 4後便會被一大群「巨大毒蜘蛛」包圍着，只要把巨大毒蜘蛛全部擊倒，便會打開通向AREA 5的通道。
4. 將AREA 1和7的黃色蠟燭台破壞，通往AREA 8的門戶便會打開。
5. 在AREA 1把小蠍子擊倒數次，大蠍子便會破牆而出，並且會見到黃色蠟燭台。
6. 在AREA 6有一個雕像，只要轉變雕像的方向，便能開啟在AREA 4的升降機，使用升降機便能到達MAP 2，而把兩個紅色蠟燭台破壞，便可將返回AREA 3的門打開。





MAP 2

所得道具一覽表

AREA 1
1. 砲彈組合(砲弾セット)
2. RATION(レーション)
AREA 2
1. RATION(レーション)
AREA 3
1. RATION(レーション)×2
2. 子彈盒(銃弾パック)
3. 碧月之雫

敵人一覽表



名稱	HP	POINT
古代蜘蛛	HP：200	POINT：6
巨大毒蜘蛛	HP：494	POINT：8
老鼠	HP：10	POINT：2

注意事項

1. 在AREA 1會有很多「巨大毒蜘蛛」出現，擊倒一隻門便會打開一點，要連續擊倒幾隻門才會完全打開，打開了的門是會慢慢關閉的，如果不能通過便要多打幾隻蜘蛛了。

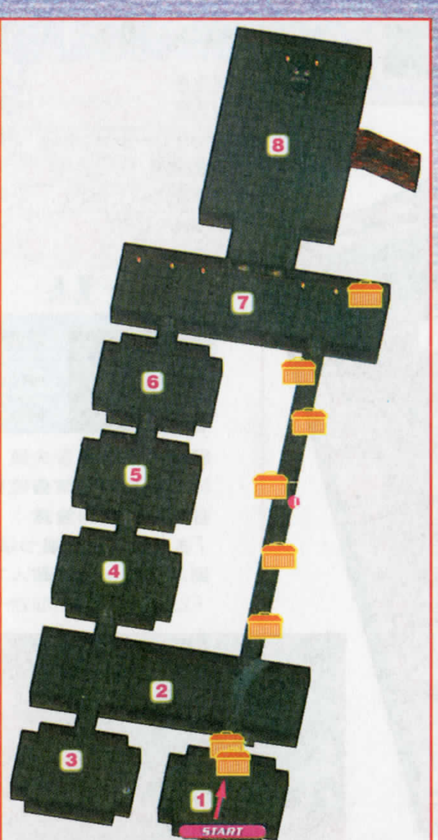
2. 進入AREA 9後天花板會慢慢押下來，如果玩者穿着着白色的SPEED AM SUIT LV3的話，便可直接由AREA 9進入AREA 7，但是由於箱子會阻礙角色前進，所以便要使用槍或火箭砲，先把箱子破壞才可進入。

3. 在AREA 3玩者會見到一座雕像，只要轉變雕像的方向，便會關閉AREA 9的通道，打開通往AREA 4的道路。

4. 在AREA 4、5和6都是一些特別空間，玩者只需把其中一隻主要的蜘蛛擊倒，便能立即通過，在AREA 4玩者要把啡色的蜘蛛擊倒，AREA 5玩者要將古代蜘蛛擊倒，AREA 6便要把體積較細小的巨大毒蜘蛛擊倒。



5. 在AREA 7會有三隻小老鼠出現，使用槍便能把它們擊倒，由於在它們身上經常有「女神之月葉」出現，所以不忘要把它們擊倒。





頭目攻略

MISSION 6的頭目是兩個印度女神像(KALI)和一個在空中飄浮的佛像，在空中飄浮的佛像可不須理會，玩者只要擊倒兩個印度女神像便能過版，印度女神像主要有兩種攻擊，一種是中距離的火焰攻擊，而另一種是近身時使用的刀連續攻擊，由於槍械看來對它們起不了作用，所以還是要用刀或拳與它們近身搏鬥，玩者需要盡量分離兩個女神像，以避免受到它們的夾擊和方便自己先把其中之一個擊倒，要避開它們的連續攻擊和夾擊，玩者可使用有無敵時間的ZERO BURST避開及令它們擊離，只要能掌握到這種技巧，要擊倒這兩個印度女神像也是輕而易舉的事，把它們消滅便可進入MAP 3。





頭目一覽表







名稱	HP	POINT
啡色印度女神像(KALI)	HP：2000	POINT：17
黑色印度女神像(KALI)	HP：2000	POINT：17

MAP 3

所得道具一覽表

道具
1. 子彈盒(銃弾パック)
2. 碧月之雫×2
3. TRANQUILIZER (キランキライザー)
4. 砲彈組合(砲弾セット)

敵人一覽表



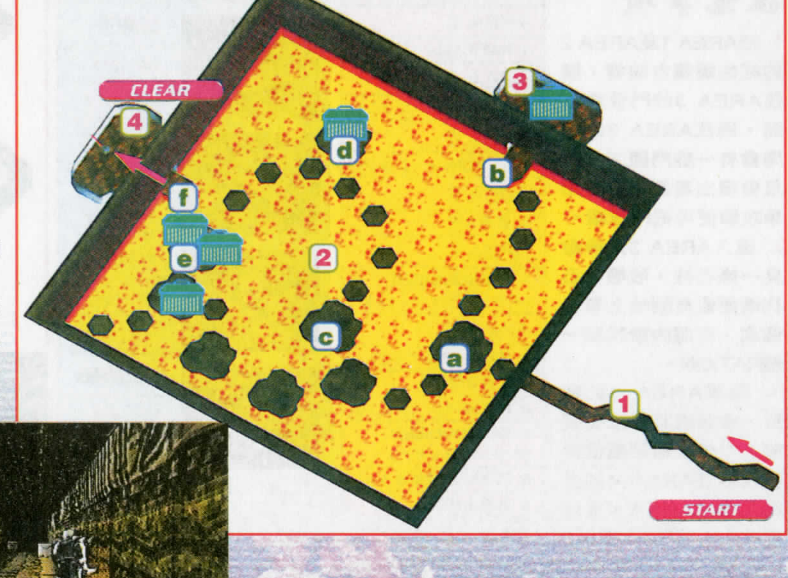
名稱	HP	POINT
蝙蝠	HP：10	POINT：2

注意事項

1. 進入MAP 3的通道後會見到三隻蝙蝠，它們也是這個地圖中的所有敵人，只要使用槍攻擊便可擊倒它們。

2. MAP 3佈滿着溶岩，只要角色不小心掉進溶岩便會即時死亡，版面內有很多小島，當玩者踏在小島之上，小島便會慢慢沈沒，所以玩者要特別注意。





MISSION 7

MAP 2

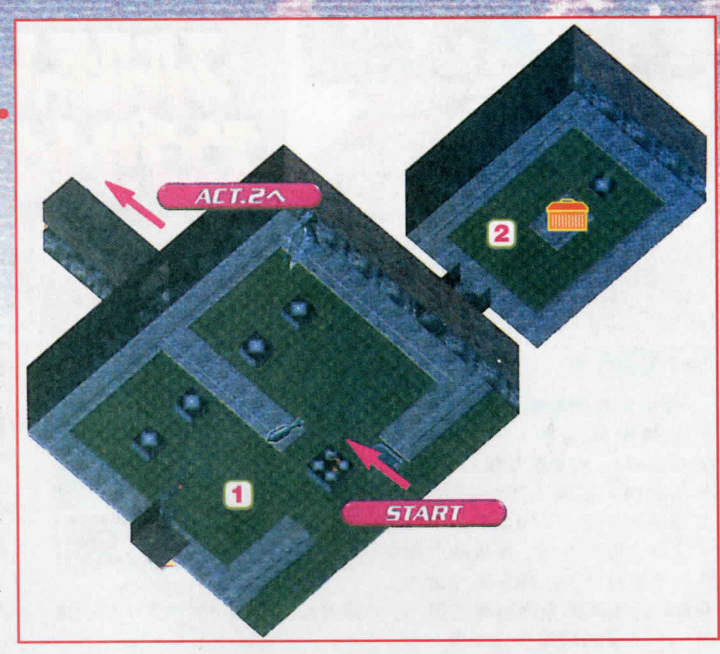
所得道具一覽表

AREA 1
1. 子彈盒(銃弾パック)
AREA 2
1. 碧月之雫





惡魔
HP：200
POINT：10



注意事項

1. MAP 1的唯一敵人便是一隻惡魔，雖然它的體力只有200點，但是防禦力卻十分高，由於擊倒它也沒有什麼好處，所以最好不要幹掉它，以免受到不必要的傷害，此外如果玩者不小心掉進水裏體力便將會被扣除一半。
2. 在左手面的樹木上有一個洞，洞內的台上有一夥「光玉」。
3. 如果要進入AREA 2，便要以拳把通往AREA 2的牆壁破壞才可進入。
4. 在通往MAP 2的入口前玩者會見到一位研究員，在研究員的身上可找到一枝「BROWNING H.P.」。

MAP 2

所得道具一覽表

AREA 1
1. RATION(レーション)
2. 碧月之雫
AREA 3
1. 子彈盒(銃弾パック)
AREA 7
1. 女神之月葉
AREA 10
1. 碧月之雫
2. TRANQUILIZER (キランキライザー)

敵人一覽表



人狼
HP：720
POINT：12

真人狼
HP：750
POINT：18

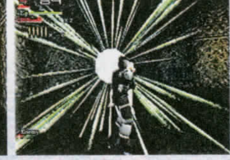
注意事項

這一版的難度較低，如果玩者不要取得所有寶物和穿着白色SPEED AM SUIT的話，便可直接跑至AREA 6，跳在柱台上再跳上木橋上，便可直接到達AREA 8及頭目的房間即AREA 9，擊倒頭目及取得石的面具之後，地下通道的門便會打開，跳進地下通道便會見到一條巨柱，把巨柱上的徽章破壞便能過版，但是如果玩者沒有穿着白色AM SUIT的話，那麼路程便會變得頗為複雜，玩者首先要到達AREA 7，在AREA 7玩者會見到牆角有一條柱狀的機關，攻擊柱機關後在AREA 6的石柱便會升起，石柱會在一分鐘後回復原來的高度，所以玩者必需要預先安排一條路線，以最快的速度趕到AREA 6，在石柱還沒有下降的情況之下跳到木橋之上。路線的安排如下，攻擊柱機關後便要立即跑到AREA 3，並利用升降台跳到木橋之上，沿着木橋玩者便能到達AREA 4，到了AREA 4之後便要立即趕去AREA 6並且要以最快速度跳上AREA 6的木橋之上，而整個過程必須在一分鐘之內完成。

頭目攻略

多馬斯．W．哥佈是MISSION 7的頭目，與他一起戰鬥的人狼共有四隻，多馬斯並非一個很強的頭目，令人覺得麻煩的是要同時對付五個敵人，由於它們的體力和防禦力也並不算高，所以便會發覺越戰越容易，要對付它們只是使用跳躍攻擊和刀攻擊己十分足夠。





頭目一覽表



多馬斯．W．哥佈 (トーマス・W・コーブ)
HP：1800
POINT：40

MISSION 1至13的點數計算

MISSION	月之雫	過版時間	累積點數
1	14	無限=12	26
2	8	2:00=14/6:00=10/15:00=7/15:00後=4	48
3	8	1:00=10/5:00=7/10:00=5/10:00後=3	66
4	14	5:00=24/20:00=17/30:00=12/30:00後=6	104
5	6	無限=7	117
6	12	7:00=40/15:00=28/30:00=20/30:00後=10	169
7	7	10:00=23/20:00=16/30:00=11/30:00後=5	199





TEXT BY機動戰士MS

熱血攻略第二回



製造商：BANPRESTO
發售日：發售中
售價：6800日圓 容量：CD-ROM×2
SLG MEM

第十二話 拉撒之攻防（ラサの攻防）

STORY

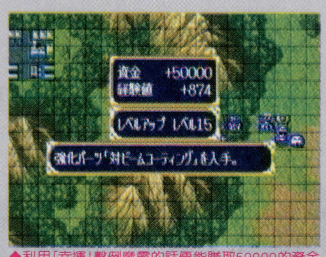
成功保護運輸機之後，亞寶、甲兒和流龍馬等人分別取得ν GUNDAM、鐵甲萬能俠2號和新三一萬能俠。根據正樹所説DC的大本營就在月球，不過由於上宇宙必須擁有火箭推進器，所以他們便決定到拉撒基地中搜索，就在途中，亞加瑪的推進器突然出現問題，不能繼續前進，這時阿科有不好的預感，於是便駕駛重高達出擊…



◆多利用增強能量的F-91來攻擊嘍囉

攻略重點

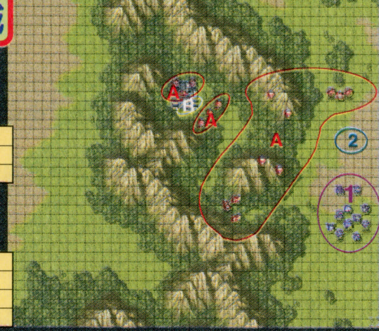
首先將部隊向上移動，引導在山的敵人前來進攻，己方部隊便在此迎擊，只要耐心等到第5回合，去增強能量的F-91和ZZ GUNDAM便會出來作支援，但是在第6回合敵方也會有援軍出現，這要多點注意。當魔霸到達己方的射程範圍，千萬不要胡亂攻擊，因為它擁有Beam Coat，所有光線攻擊是對它無效，多利用新三一萬能俠和鐵甲萬能俠2號來攻擊，在向它使出最後一擊時，記得使用「幸運」精神指令啊！



◆利用「幸運」擊倒魔霸的話便能賺取50000的資金

勝利條件：魔霸擊倒

敗北條件：己方全滅



己方部隊（1 POINT）

重高達
Z GUNDAM
自選9部機體

己方增援部隊（2 POINT）

機體	駕駛員
GUNDAM F-91	西布頓（シーブック）
ZZ GUNDAM	捷度（ジュドー）
新亞加瑪（ネェル・アーガマ）	布拉度（ブライト）
載安娜A（ダイアナンA）	弓靜文（さやか）

敵人初期部隊（A POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
魔霸（ビグザム）	湯義剛（ドズル）	LV 16	10000	1	対ビームコーティング
拜亞娜（バイアラン）	DC精銳兵	LV 12	3600	2	—
史沙（ズサ）	DC狙擊兵	LV 12	2200	4	—
加撒C（ガザC）	DC精銳兵	LV 11	2200	3	—
米嘉雷獸鬼（メカ雷獣鬼）	人工知能改	LV 12	3400	1	—
札爾（ザイ）	人工知能	LV 11	3500	2	—
捷路巴M9（ジェノバM9）	人工知能改	LV 12	2300	1	—
基路基魯（ギルギル）	人工知能	LV 11	2000	2	—

敵人增援部隊（B POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
扎拉嘉（ジャラガ）	人工知能改	LV 12	2900	1	—

第十三話 斯洛哥之影（シロッコの影）

STORY

成功攻陷拉撒基地後，他們取得大量的火箭推進器，於是便準備上宇宙去，就在此時阿花突然發高燒，並不能做任何工作，怎料到敵人前來襲擊，在此不利的情況下，只好載大家保護亞加瑪



◆在此說得寶兒後會在第17話中成為同伴

攻略重點

由於新亞加瑪不能移動的關係，所以容易受到敵人的攻擊，最好派載安娜A在它旁協助回復工作，並先將隊伍分成兩隊，分別迎擊左方和右下方的敵人，其中捷度的ZZ GUNDAM需到左邊迎戰，因為他需要在此説得寶兒，這樣才能使寶兒離開戰線，另外當己方將哈曼嘉的卡碧尼傷至約9000 HP時，她就會撤退，為了取得更多經驗和金錢，先利用鐵甲萬能俠2號的THUNDER BREAK來攻擊，當其HP被扣去約3000值，就可利用加了「熱血」的SHINE SPARK將其一擊擊倒。



◆不能放過哈曼嘉的

勝利條件：敵全滅

敗北條件：新亞加瑪被擊毀

己方部隊（1 POINT）

新亞加瑪
自選12部機體

敵人初期部隊（A POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
麥沙羅（メッサーラ）(MS)	斯洛哥（シロッコ）	LV 17	6800	1	—
麥沙羅（メッサーラ）(MS)	沙娜（サラ）	LV 16	6800	1	—
拜多迪（バウンド・ドッグ）(MA)	尊尼（ジェリド）	LV 15	7600	1	チョバムアームー
卡碧尼（キュベレイ）	哈曼嘉（ハマーン）	LV 17	12400	1	メガブースター
渣古III改（ザクIII改）	馬士文（マシュマー）	LV 16	7750	1	マグネットコーティング
卡碧尼mk II（キュベレイmk II）	寶兒（プル）	LV 15	2400	1	リローダー
多力神（ドライセン）	DC士兵	LV 13	3200	4	—
拜亞娜（バイアラン）	DC士兵	LV 13	3200	6	—

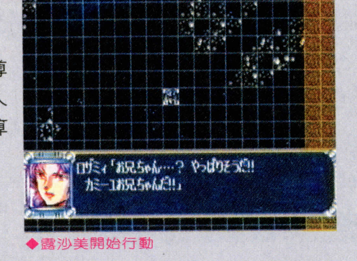
敵人增援部隊（B POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
捷（ズー）	人工知能	LV 14	3200	1	—
沙基（サキ）	人工知能	LV 14	3000	2	—
札爾（ザイ）	人工知能	LV 14	3500	2	—

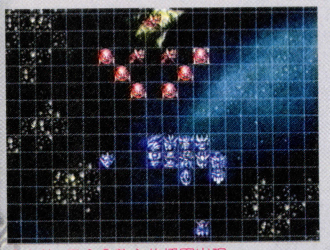
第十四話 去宇宙…（宇宙へ……）

STORY

成功將哈曼嘉擊退後大家就回艦上，準備往宇宙去，此時以尊尼為首的部隊前來襲擊，阿科為了令大家平安到步，便獨自一人駕駛重高達出擊，結果……為了取得落腳點，布拉度等人正打算到敵人的所羅門基地去，就在基地的前面，突然發現敵人部隊，於是戰鬥展開…

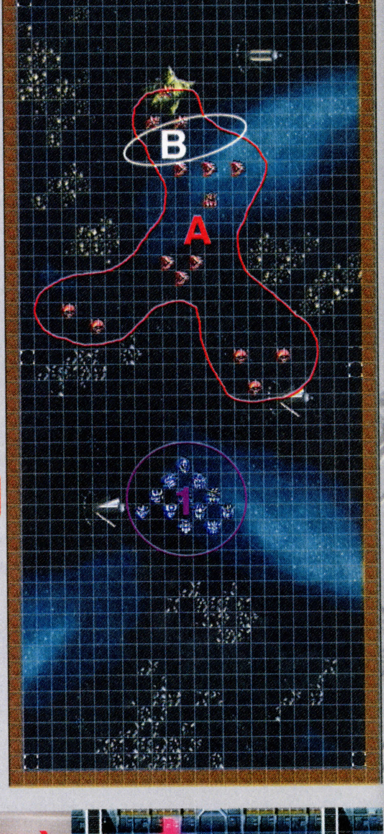


◆露沙美開始行動


◆在第6回合會敵方的援軍出現

攻略重點

在第1回合中先將部隊向右上方的殖民衛星移動，並在這裏作迎擊，當露沙美的重高達mk-II前來時，玩者有兩個選擇，一是在她到加美尤身邊之前將其擊倒；二是等她來到加美尤身邊，並讓她成為臨時隊伍，筆者比較喜歡前者，因為露沙美到最後也是不會加入，倒不如將她打倒賺取更多經驗，其方法是先利用ZZ GUNDAM的MAP兵器來消耗她的HP，並以超級型的機械將她打倒，記得在最後一擊用「幸運」的指令啊！



勝利條件：敵全滅　敗北條件：己方全滅

己方部隊(1 POINT)

自選13部機體

敵人初期部隊(A POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
哈拉比(ハンヅラビ)(MA)	日札(ヤザン)	LV 18	4900	1	ブースター
哈拉比(ハンヅラビ)(MA)	達奇魯(ダンゲル)	LV 18	4900	1	プロペラントタンクS
哈拉比(ハンヅラビ)(MA)	拉姆沙斯(ラムサス)	LV 18	4900	1	リペアキットS
重高達mk-II(サイコガンダムmk-II)	露沙美(ロザミア)	LV 18	12000	1	メガブースター
多力神(ドライセン)	DC精鋭兵	LV 15	3200	6	—
渣古III(ザクIII)	DC士兵	LV 14	3900	5	—

敵人增援部隊(B POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
渣古尼羅(·ミ·ミ·ミ·ミ田)	DC精鋭兵	LV 14	1500	6	—

第十五話 激鬥！！朱比多利斯（激闘！ジュピトリス）

STORY

眾人擊退了敵人後發覺所羅門基地內沒有敵人的蹤影，大家都相信他們已撤離，阿花為了這兒起了一個名字，叫哥比頓…眾人為着露沙美的事而煩惱，因為她是一位強化人，此時露沙美突然駕駛重高達mk-II出擊，而且更有一艘巨大的戰艦接近，那是朱比多利斯…



◆以最快速度將京麥古擊倒

勝利條件：敵全滅　敗北條件：己方全滅

己方部隊(1 POINT)

自選13部機體

敵人初期部隊(A POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
拜拉斯亞迪尼(パラス・アテネ)	斯洛哥(シロッコ)	LV 19	9200	1	高性能レーダー
拜拉斯亞迪尼(パラス・アテネ)	沙娜(サラ)	LV 17	9200	1	リローダー
拜多迪(バウンド・ドッグ)(MS)	尊尼(ジェリド)	LV 18	7600	1	リペアキットS
拜多迪(バウンド・ドッグ)(MS)	瑪雅(マウアー)	LV 18	7600	1	プロペラントタンクS
京麥古(ゲーマルク)	DC強化兵	LV 16	5600	1	—
查姆菲(ジャムル・フィン)(MS)	DC士兵	LV 15	4800	4	—
多力神(ドライセン)	DC士兵	LV 16	3200	3	—
拜亞娜(バイアラン)	DC士兵	LV 14	3200	3	—
重高達mk-II(サイコガンダムmk-II)	露沙美(ロザミア)	LV 17	12000	1	—

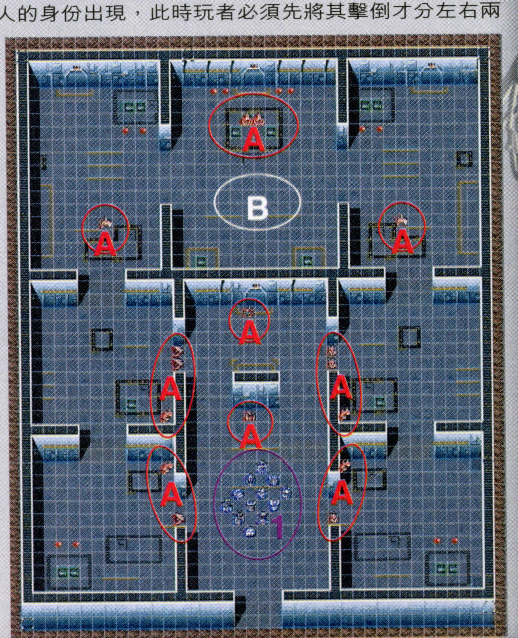
敵人增援部隊(B POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
亞斯曼(アッシマー)(MS)	布蘭(ブラン)	LV 16	3500	1	—
亞斯曼(アッシマー)(MS)	DC精鋭兵	LV 16	3500	1	—

攻略重點

這版敵人的分別在左邊和右邊，而且數目非常平均，因此可將己方隊伍分為兩隊來應付，如果玩者在第14話打倒露沙美的話，她便會在此版中以敵人的身份出現，此時玩者必須先將其擊倒才分左右兩隊，另外、在正上方有一部擁有很高攻擊範圍的京麥古，應以新三一萬能俠或巨靈神來招呼他，當到了第4回合敵人的援軍便會在A點出現，兩方部隊以這點作會合點，並集中攻擊斯洛哥。

◆集中攻擊強勁的敵人斯洛哥



第十六話 脫出

STORY

根據斯洛哥所說，所羅門基地正被置於L6空域的太陽砲照準，於是他們便回哥比頓，與布拉度商討對策。布拉度聽後覺得此事很可信，因為要將一個密閉式的殖民衛星改造成太陽砲並不是一件很難的事，為了安全起見他們便決定離開這個空域，就在此時敵人又再次出現…



◆以西布頓來說得西西莉

勝利條件：敵全滅/ 新亞加瑪離開　敗北條件：新亞加瑪被擊毀

己方部隊(1 POINT)

己方部隊
新亞加瑪
自選13部機體

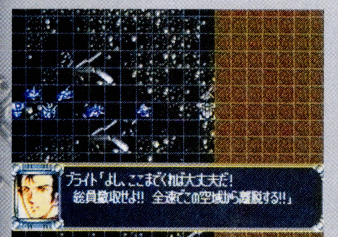
敵人初期部隊(A POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
拉夫烈西亞(ラフレシア)	鐵面具(カロッゾ)	LV 28	30000	1	ハイブリッドアーマー
乍德・居勒(ヤクト・ドーガ)	加斯(ギュネイ・ガス)	LV 20	5400	1	バイオセンサー
乍德・居勒(ヤクト・ドーガ)	DC強化兵	LV 17	4000	3	—
居勒・德卡(ギラ・ドーガ)	尼斯(レズン)	LV 20	5300	1	ブースター
居勒・德卡(ギラ・ドーガ)	DC精鋭兵	LV 15	3900	6	—
雲娜基娜(ビギナ・ギナ)	西西莉(セシリー)	LV 17	3200	1	マグネットコーティング
龍飛(バウ)(MS)	DC精鋭兵	LV 17	4000	3	—
多力神(ドライセン)	DC精鋭兵	LV 16	3600	4	—

敵人增援部隊(B POINT)

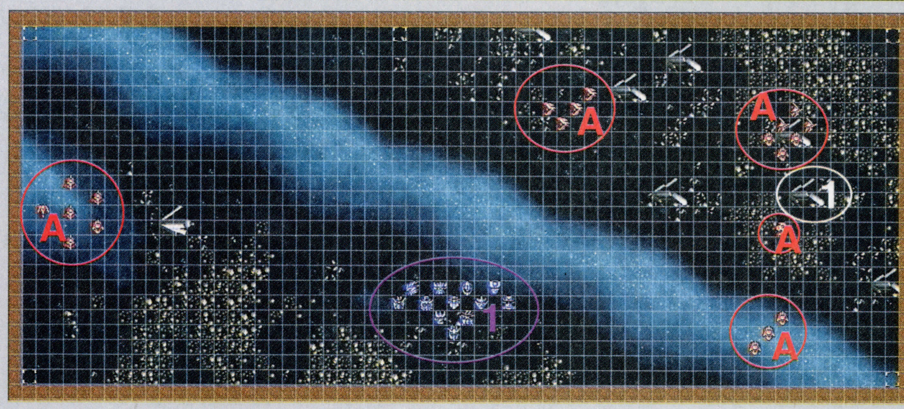
機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
捷古(シグ)	拉多拉(ラドラ)	LV 19	7500	1	リローダー
古斯奧βII(グシオスβII)	人工知能改	LV 17	4400	2	—

攻略重點



◆這兒就是脫出點

在第1回合開始應將所有部隊移向右方，並以殖民衛星的殘骸作據點，將附近的敵人打倒，途中西西莉的雲娜基娜便會向己方攻來，此時利用西布頓來說得她，成功說得之後她便不會向己方作任何攻擊，如果玩者欲賺取更多經驗值和金錢的話，可以等待鐵面具的拉夫烈西亞來臨，並以新三一萬能俠、鐵甲萬能俠和巨靈神來夾攻，相反若玩者欲及早完成這版，那就到將新亞加瑪移到脫出點去。



第十七話 發動太陽砲(ソーラレイ発動)

STORY

由於鐵面具的阻攔，令到眾人原定到L6空域一事延遲了，眾人便加快速度前往，其中正樹為了追古拉索而獨自離開隊伍，既然無法追趕速度快的CYBASTER，只好先到L6空域將太過砲破壞。來到L6空域後發覺太陽砲已經起動，只餘下11分鐘的時間…



◆寶兒成為同伴

勝利條件：在11回合內將所有鏡子破壞　敗北條件：過了11回合/ 己方全滅

敵人增援部隊(B POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
渣古尼羅(ザクレロ)	DC士兵	LV 16	1900	3	—

敵人增援部隊(C POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
多力神(ドライセン)	DC精鋭兵	LV 17	3600	3	—

己方部隊(1 POINT)

己方部隊
新亞加瑪
自選12部機體

攻略重點

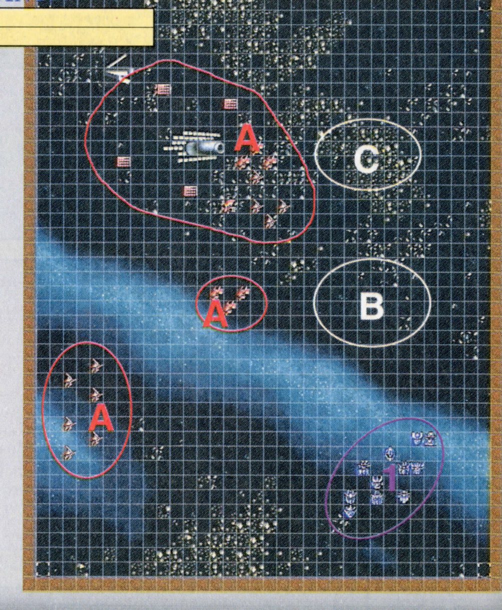
由於必須在11回合內將太陽砲旁的鏡子打破，所以開始時應全軍向上移，盡量以最快速度將嘍囉打倒，另外寶兒也會在此版出現，只要在第13話時有用捷度說得寶兒，就可再利用捷度說得她兩次，從而令她加入己方隊伍。至於敵方的增援部隊會分為兩批，並會在第4回合和第7回合出現，最後太陽砲旁的鏡子只有1000 HP，可派些比較弱的機械人去破壞，強力的機械人則對付古尼明吧！



◆這些鏡子並不難破壞

敵人初期部隊(A POINT)

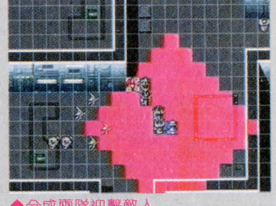
機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
龍飛(バウ)(MS)	DC士兵	LV 16	4000	3	—
龍飛(バウ)(MS)	DC精鋭兵	LV 18	4000	6	—
龍飛(バウ)(MS)	古尼明(グレミ)	LV 21	8500	1	リペアキットS
查姆菲(ジャムル・フィン)(MS)	DC精鋭兵	LV 18	5200	3	—
查姆菲(ジャムル・フィン)(MS)	DC士兵	LV 17	5200	3	—
鏡子(発電ミラー)	人工知能	LV 1	1000	4	—
卡碧尼mk-II(キュベレイmk-II)	寶兒	LV 21	2800	1	バイオセンサー



第十八話 潛入！哥比頓（潜入！コンペイトー）

STORY

成功將太陽砲的發動裝置夏壞後，大家均有一定程度的損傷，於是便決定返回哥比頓去，來到哥比頓後突然受到一群飛彈的襲擊，而且更有機械人部隊潛入哥比頓…由於ZZ GUNDAM和巨靈神仍在整理中，暫時不能出戰，只好託餘下的人了！

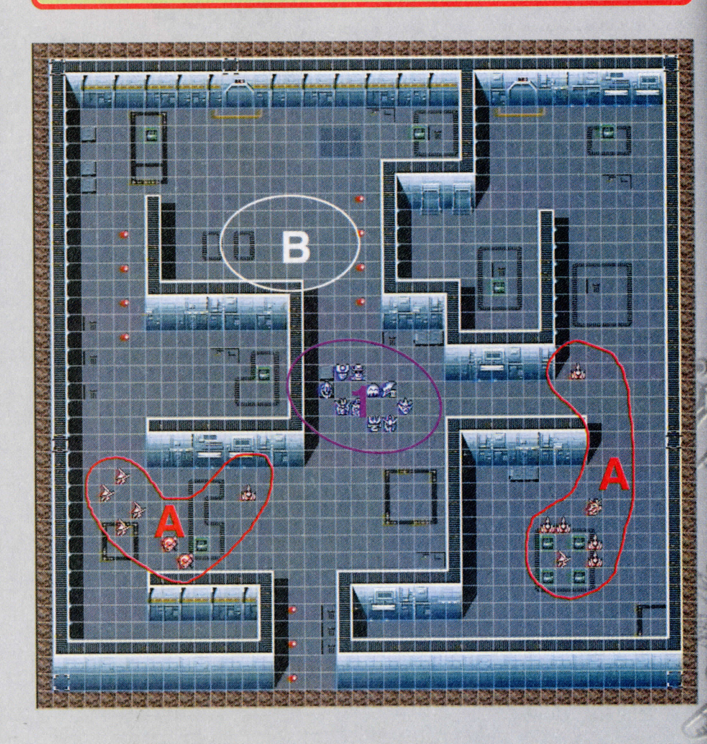



◆分成兩隊迎擊敵人



◆集中攻擊前來增援的哈根

勝利條件：敵全滅　敗北條件：己方全滅



攻略重點

首先將隊伍分成左右兩隊，來對付左側和右側的敵人，當到達第5回合時敵人的援軍便在A點出現，這時己方兩隊立時返回地圖的中央迎擊，順帶一提，拉根的達希魯夫擁有非常強的破壞力，所以防彈力較弱的人最好離遠一點，否則會被他一擊打倒…

己方部隊(1 POINT)

自選13部機體

敵人初期部隊(A POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
龍飛(バウ)(MS)	古尼明(グレミー)	LV 22	8500	1	アポジモーター
龍飛(バウ)(MS)	DC精鋭兵	LV 19	4000	4	—
達希魯夫(ドーベンウルフ)	DC精鋭兵	LV 20	5600	1	—
保拉嘉S1(ブラッガーS1)	人工知能	LV 18	4400	2	—
哈拉比(ハンブラビ)(MS)	DC精鋭兵	LV 18	3300	3	—
哈拉比(ハンブラビ)(MS)	DC士兵	LV 17	3300	3	—

敵人增援部隊(B POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
達希魯夫(ドーベンウルフ)	拉根(ラカン)	LV 22	6200	1	チョバムアーマー
渣古III(ザクIII)	DC精鋭兵	LV 19	4300	2	—
多力神(ドライセン)	DC精鋭兵	LV 19	3600	2	—

第十九話 月面之死鬥（月面の死闘）

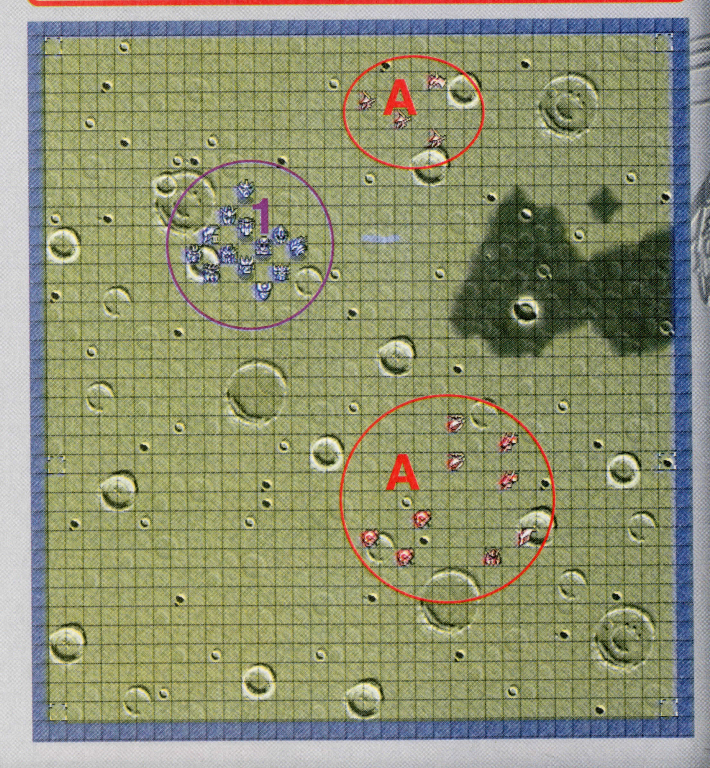
STORY

將拉根打倒後收到希基的通訊，由於布拉度們的努力，令到地球圈的戰爭告一段落，所以他前來應援，途中更遇上正樹，而且他還救出阿科。並根據情報所得古拉娜達基地的北面之防衛比較薄弱，於是眾人便向古拉娜達基地的北面攻去，來到月球前，阿花探測到前方有13部敵機，戰鬥就這樣展開…



◆寶兒和寶露斯的戰鬥

勝利條件：敵全滅　敗北條件：己方全滅



攻略重點

在這版能夠發生寶露斯打倒寶兒的事件，與原作一樣，雖然寶兒戰死之後，寶露斯會在日後加入己方行列，而且還可取得強力的重高達mk-II，不過筆者卻建議將寶露斯打倒，因為只要寶兒仍生存的話，在日後可以取得更強勁的機體，所以千萬不要讓寶兒死去。另外哈曼嘉的攻擊力和回避力非常高，攻擊時別忘記使用「必中」。



◆勁敵！！哈曼嘉

己方部隊(1 POINT)

新亞加瑪
自選14部機體

敵人初期部隊(A POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
卡碧尼(キュベレイ)	哈曼嘉(ハマーン)	LV 23	12400	1	アポジモーター
重高達mk-II(サイコガンダムmk-II)	寶露斯(プルツー)	LV 21	12000	1	チョバムアーマー
拜多迪(バウンド・ドッウ)(MS)	DC強化兵	LV 20	8000	1	—
查姆菲(ジャムル・フィン)(MS)	DC精鋭兵	LV 20	5200	2	—
龍飛(バウ)(MS)	DC精鋭兵	LV 20	4000	3	—
謝II(ゼンII)	人工知能改	LV 19	5900	2	—
保拉嘉S1(ブラッガーS1).	人工知能改	LV 20	4400	3	—

第二十話 決戰！！古拉拿達要塞（決戦！グラナダ要塞）

STORY

哈曼嘉打倒後眾人誤以為已告一段落，正所謂一波未平一波又起，第2批敵人已到達新亞加瑪的面前…

攻略重點

這版中最令人注目的相信是在第2回合出現的古拉索，他擁有強大的力量，LV更達30之多，雖然他會在第7回合中離開戰線，但是在這單單5個回合內，已可給他致命一擊，首先新三一萬能俠裝上強力的裝甲，LV達20以上，其最強武器SHINE SPARK改造至9級以上，而巨靈神和鐵甲萬能俠2號則裝上強力BOOSTER，並將其最強武器改造至6級以上，接着在開始時，派以上三部機體到B點，其他部隊則向下進發，不用理會上方的部隊，在第3回合由新三一萬能俠受古拉索的攻擊，從而提升氣力，在第4回合以加了「必中」的SHINE SPARK攻擊，當到他攻擊回合時再以三一死光反擊，在第5回合巨靈神和鐵甲萬能俠2號慢慢消耗他的HP，最後再以「必中」的SHINE SPARK作最後一擊就可，雖然這樣可以打倒古拉索，但是卻消耗己方最強陣容的力量，這點要特別注意。



◆要打倒他並不是不可能的

◆其他部隊就靠真實型的機械了

勝利條件：敵全滅　敗北條件：己方全滅



己方部隊（1 POINT）

己方部隊
新亞加瑪
自選14部機體

敵人初期部隊（A POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
卡碧尼（キュベレイ）	哈曼嘉（ハマーン）	LV 24	12400	1	アポジモーター
京麥古（ゲーマルク）	基娜（キャラ）	LV 23	6600	1	—
京麥古（ゲーマルク）	DC強化兵	LV 22	6000	1	—
達希魯夫（ドーベンウルフ）	DC精鋭兵	LV 21	5600	3	—
查姆菲（ジャムル・フィン）（MS）	DC精鋭兵	LV 21	5200	1	—
波古（ボング）	人工知能改	LV 20	4600	2	—
亞魯索斯（アルソス）	人工知能改	LV 21	4800	2	—
謝II（ゼンII）	人工知能改	LV 18	5500	1	—
捷路巴M9（ジェノバM9）	人工知能改	LV 19	2300	3	—

敵人增援部隊（B POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
古拉索（グランゾン）	曉（シュウ）	LV 30	21000	1	チョバムアーマー（70%）/ 対ビームコーティング（30%）

敵人增援部隊（C POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
達希魯夫（ドーベンウルフ）	DC精鋭兵	LV 21	5600	1	—
保拉嘉S1（ブラッガーS1）	人工知能改	LV 20	4400	2	—
古斯奧βIII（グシオスβIII）	人工知能改	LV 19	4400	2	—

第二十一話 時間啊！停止吧！（時間よ、止まれ）

STORY

眾人成功進入敵人的古拉娜達要塞後，亞寶開始感到古怪，因為敵人的抵抗實在太少了，布拉度也有同感，懷疑這是陷阱，不過是陷阱也好，既然來到眾人便到古拉娜達要塞查看，就在他們來到要塞的最深處，比安的維魯斯安出現在大家的眼前，原來他設定了基地在15分鐘後自爆，假若來不及離去的話，眾人便會埋葬在這兒…

攻略重點

基本上這版只需要一直向前走就可，再加上敵軍不多，可以不用理會，但是由於在基地內，所有能變形的機體均不能變形，所以在開始這版時應為一些行動力較低的機體裝上BOOSTER，至於出口就在地圖的正右方，要趕快啊！

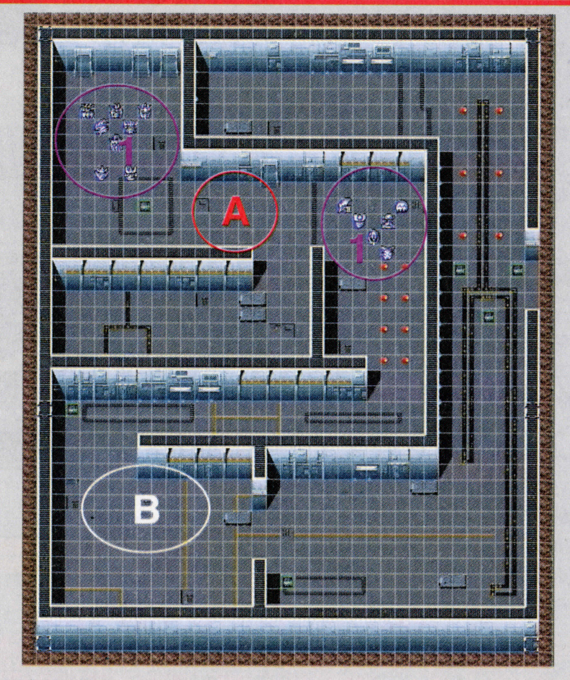


◆維魯斯安再度出現



◆這兒就是出口

勝利條件：14回合內所有部隊脫出　敗北條件：超過15回合



己方部隊（1 POINT）

己方部隊	己方部隊
Z GUNDAM	GUNDAM F-91
ZZ GUNDAM	巨靈神
ν GUNDAM	CYBASTER
鐵甲萬能俠	自選6部機體
新三一萬能俠	

敵人增援部隊（A POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
捷路巴M9（ジェノバM9）	人工知能改	LV 22	2300	1	—

敵人增援部隊（B POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
波古（ボング）	人工知能改	LV 22	4600	1	—
保拉嘉S1（ブラッガーS1）	人工知能改	LV 22	4400	1	—

第二十二話 突入大氣層（大氣圏突入）

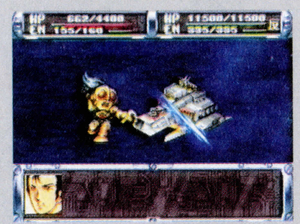
STORY

大家平安回到新亞加瑪上後就開始討論有關DC的事，由於他們連這麼重要的古拉娜達放棄，究竟他們的大本營在那裏呢？根據希基的情報，他們正向南美的地下地基查布羅進發，雖然不知道這情報是否正確，但是布拉度等人也決定到查布羅去，於是他們便到達地球的附近，就在他們正準備進入大氣層時時遭受到敵人的襲擊…


◆只要在第19話寶露斯殺死寶兒之情況下才能成功說得

攻略重點

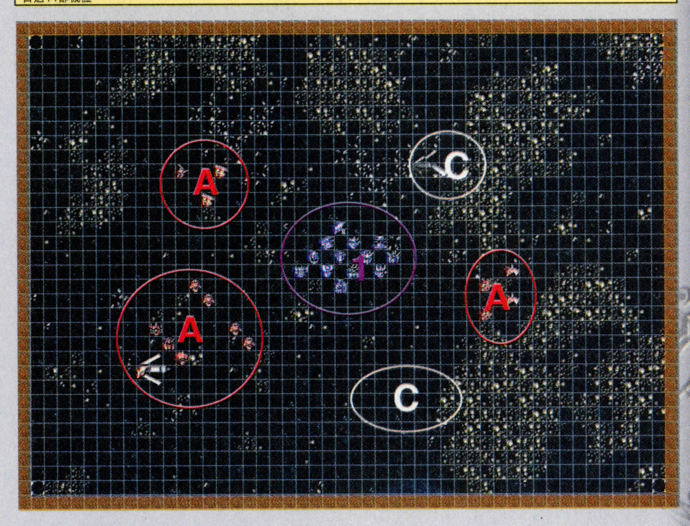
取得新戰艦勒佳林的布拉度，基本上與新亞加瑪沒甚麼分別，所以可不用理會。另外，如果玩者在第19話中不能保護寶兒的話（即寶兒戰死），那麼就可以在這兒利用捷度說得寶露斯入隊，相反若果能令寶兒平安的話，即使在這兒說得寶露斯，也是無濟於事。此外，在第3回合及第9回合均會在B點和C點出現敵援，其中的京麥古要小心為妙。


◆不能讓勒佳林損毀

勝利條件：在10回合內保護勒佳林/ 敵全滅　敗北條件：勒佳林被擊毀

己方部隊（1 POINT）

勒佳林
自選14部機體



敵人初期部隊（A POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
卡碧尼（キュベレイ）	哈曼嘉（ハマーン）	LV 26	12400	1	アポジモーター
京麥古（ゲーマルク）	基娜（キャラ）	LV 24	6600	1	リローダー
重高達mk-II（サイコガンダムmk-II）	寶路斯（プルツー）	LV 24	12000	1	マグネットコーティング
渣古III改（ザクIII改）	馬士文（マシュマー）	LV 24	7750	1	リペアキットS
拜多迪（バウンド・ドッグ）（MS）	DC強化兵	LV 22	8000	2	—
居勒・德卡（ギラ・ドーガ）	DC精鋭兵	LV 21	3900	4	—
龍飛（バウ）（MS）	DC精鋭兵	LV 21	4000	1	—
古斯奧βIII（グシオスβIII）	人工知能改	LV 20	4400	2	—

敵人增援部隊（B POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
保拉嘉S1（ブラッガーS1）	人工知能改	LV 20	4400	3	—

敵人增援部隊（C POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
京麥古（ゲーマルク）	DC強化兵	LV 23	6000	3	—

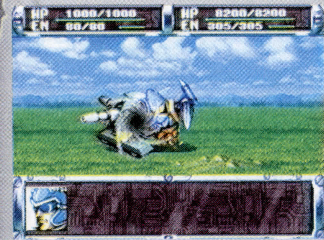
第二十三話 斯洛哥的反擊（·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ田）

STORY

大伙兒進入大氣層後，他們的位置正好在北美洲，可是在2時方向卻發覺敵人的部隊，那是斯洛哥…

攻略重點

在這版設有三個固定砲台，其特色是擁有15格攻擊範圍，非常遙遠，因此為免只會受砲台攻擊，就應派新三一萬能俠2號到那兒加以破壞，在此雖然會遇上曉，但是他會在第2回合時撤退，所以可不用理會。另外在第7回合，敵軍會在B點出現誘導飛彈，由於其回避力很高，最好以機動戰士的機關砲來攻擊，或者利用CYBASTER的MAP兵器來應付，至於最後的鐵奧，用超級型的機械來修理他吧！

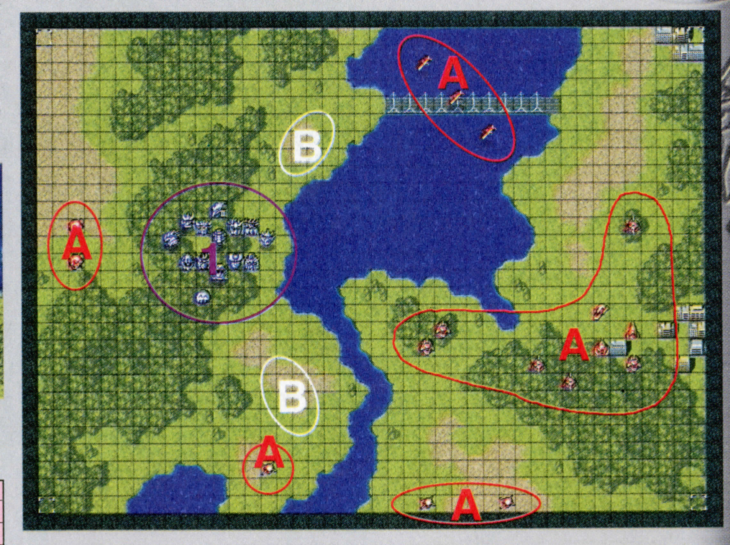

◆派新三一萬能俠2號破壞砲台

◆以MAP兵器攻擊大量的敵人

勝利條件：將斯洛哥擊倒　敗北條件：己方全滅

己方部隊（1 POINT）

勒佳林
自選14部機體



敵人初期部隊（A POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
鐵奧（シ・O）	斯洛哥（シロッコ）	LV 27	18500	1	チョバムアーマー
麥沙羅（メッサーラ）（MS）	沙娜（サラ）	LV 25	7800	1	バイオセンサー
拜拉斯亞迪尼（パラス・アテネ）	尼哥（レコア）	LV 25	9200	1	サイコフレーム
乍德・居勒（ヤクト・ドーガ）	DC強化兵	LV 24	4000	3	—
居勒・德卡（ギラ・ドーガ）	DC精鋭兵	LV 23	3900	3	—
保拉嘉S1（ブラッガーS1）	人工知能改	LV 23	4400	2	—
固定砲台	DC狙擊兵	LV 22	1000	3	—
誘導飛彈	人工知能	LV 22	300	3	—

敵人增援部隊（B POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
誘導飛彈	人工知能	LV 23	300	2	—
誘導飛彈	人工知能	LV 22	300	2	—
誘導飛彈	人工知能	LV 21	300	2	—

第二十四話 基路基魯根之亡靈（ギルギルガンの亡霊）

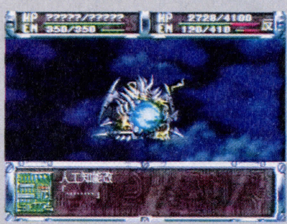
STORY

將斯洛哥打倒之後他們便乘勝追擊，此時阿花收到希基的通訊，並向己方報告戰鬥後的狀況，幸好重高達只是受到少少損傷，他們繼續向南進發，當來到中美洲時，哈曼嘉前來阻止，並將死了的基路基魯根改造，成為她的最終兵器，戰鬥就這樣展開⋯


◆將基路基路根打倒後並不代表完結

攻略重點

一開始己方已被敵人包圍着，先將兩旁的戰蟹打倒，並先向下方的哈曼嘉進攻，不過玩者記得要保留戰力，因為要對付基路基路根並不容易，首先利用正樹的CYBASTER之MAP兵器攻擊，Z GUNDAM、F-91在後方作支援，新三一萬能俠和巨靈神則與它作近身戰，當基路基路根被打倒後，最終兵器米嘉基路基路根就會出現，此時玩者必需用盡一必能量來攻擊它。最後不要忘記將寶兒移到★點的建築物去，因為在這兒可取得一部很強的京麥撒。


◆擁有強大力量的米嘉基路基路根

勝利條件：敵全滅　敗北條件：己方全滅



己方部隊(1 POINT)

巨靈神
新三一萬能俠
自選12部機體

敵人增援部隊(B POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
米嘉基路基路根(メカギルギルガン)	人工知能改	LV 28	27000	1	ミノフスキークラフト

敵人初期部隊(A POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
卡碧尼(キュベレイ)	哈曼嘉(ハマーン)	LV 28	12400	1	ハロ
京麥古(ゲーマルク)	DC強化兵	LV25	6000	3	—
達希魯夫(ドーベンウルフ)	DC精鋭兵	LV 25	5600	2	—
龍飛(バウ)(MS)	DC精鋭兵	LV 24	4000	2	—
龍飛(バウ)(MS)	DC精鋭兵	LV 23	4000	2	—
居勒・德卡(ギラ・ドーガ)	DC精鋭兵	LV 23	3900	2	—
戰蟹(ハイゴッグ)	DC精鋭兵	LV 22	2150	2	—
保拉嘉S1(バラッガーS1)	人工知能改	LV 25	4400	1	—
基路基路根(ギルギルガン)	人工知能改	LV 28	17000	1	メガブースター

第二十五話 再次的LAST BATTLION（ラストバタリオン再び）

STORY

經過這兩場激戰，大家均相信DC的大本營就藏在查布羅內，他們繼續南下，終於都到達查布羅，布拉度鼓勵大家後便開始進行攻擊⋯

◆西西莉入隊

攻略重點

大軍先到上方的森林中作戰，雖然面對着兩部體型巨大的魔霸，但是由於知道它的弱點，已不難應付，不過也因為此而令到敵人聚集一起，此時利用MAP兵器攻擊是最好不過的。順帶一提，西西莉會由左邊前來，利用西布頓來說得的話就會成為己方同伴。當到第3和第4回合時，敵方的援軍便會出現，如果玩者覺得有點吃力的話，可以直接向左方進發，集中攻擊拉夫烈西亞，否則可慢慢地將他們逐個收拾。


◆敵人太多時只好用MAP兵器

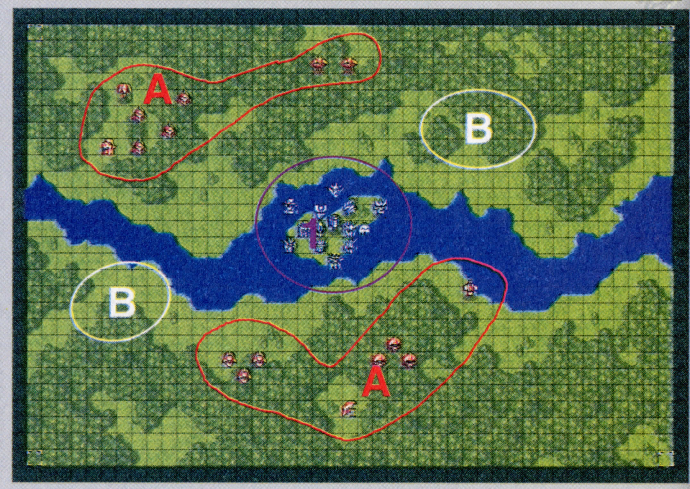
敵人初期部隊(A POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
拉夫烈西亞(ラフレシア)	鐵面具(カロッゾ)	LV 29	28000	1	サイコフレーム
乍德・居勒(ヤクト・ドーガ)	加斯(ギュネイ・ガス)	LV 27	5400	1	マグネットコーティング
乍德・居勒(ヤクト・ドーガ)	DC強化兵	LV 26	4000	3	—
渣古III(ザクIII)	DC精鋭兵	LV 25	4300	3	—
魔霸(ビグザム)	DC精鋭兵	LV 25	10000	2	—
居勒・德卡(ギラ・ドーガ)	尼斯(レズン)	LV 27	5300	1	—
居勒・德卡(ギラ・ドーガ)	DC精鋭兵	LV 25	3900	2	—
卡碧尼mk-II(キュベレイmk-II)	DC強化兵	LV 26	4800	1	—
古魯(グール)	修羅男爵(あしゅら男爵)	LV 27	7500	1	—
雲娜基娜(ビキナ・ギナ)	西西莉(セシリー)	LV 25	3200	1	リローダー

勝利條件：將鐵面具擊倒　敗北條件：己方全滅

己方部隊(1 POINT)

勒佳林
自選14部機體



敵人增援部隊(B POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
卡碧尼(キュベレイ)	哈曼嘉(ハマーン)	LV 29	12400	1	リローダー
京麥古(ゲーマルク)	基娜(キャラ)	LV 27	6600	1	高性能レーダー
渣古III改(ザグ III改)	馬士文(マシュマー)	LV 27	7750	1	チョバムアーマー

敵人增援部隊(C POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
達希魯夫(ドーベンウルフ)	拉根(ラカン)	LV 27	6200	1	リペアキットS
達希魯夫(ドーベンウルフ)	賴巴(ランバ)	LV 27	6200	1	プロペエアントタンクS

第二十六話 曉之決戰(曉の決戦)

STORY

最後一戰終於降臨，布拉度為全員補給後，眾人紛紛進入DC的基地內…

攻略重點

由於到最後均是以超級型的機械人為主來作攻擊，所以為了提升足夠的氣力，不得不將新三一萬能俠主動向敵人攻擊，而另一位需要足夠氣力的機體則是CYBASTER，藉此將這二部機體分別由左(右)的路前進，並打倒兩旁之敵人，當然也要派載安娜A和密達斯協助兩人回復HP，當兩旁的敵人清理好的時候，就是與維魯斯安和古拉索決戰的時候。


◆先賺取氣力

◆沒有一部真實型機械人能打入古拉索

基本上古拉索並不怕任何真實型機械人的攻擊，所以派所有超級型的機械人作戰好了，否則一擊被毀。在此建筆者議以集中攻擊維魯斯安為主，因為打倒他後就可完成這遊戲，而且要打倒古拉索，需要費一定程度的力量，所以還是集中攻擊維魯斯安會較好。

勝利條件：將比安擊倒　敗北條件：己方全滅

己方部隊(1 POINT)

自選15部機體

敵人初期部隊(A POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
維魯斯安(ヴァルシオン)	比安(ビアン)	LV 32	40000	1—	
古拉索(グランゾン)	曉(シュウ)	LV 30	21000	1	—
達希魯夫(ドーベンウルフ)	拉根(ラカン)	LV 28	8200	1	—
京麥古(ゲーマルク)	基娜(キャラ)	LV 28	8600	1	—
查姆菲(ジャムル・フィン)(MS)	DC精鋭兵	LV 27	5200	2	—
龍飛(バウ)(MS)	DC精鋭兵	LV 27	4000	2	—
拜多迪(バウンド・ドッグ)(MS)	DC精鋭兵	LV 26	8000	1	—
渣古III(ザクIII)	DC精鋭兵	LV 26	4300	1	—
多力神(ドライセン)	DC士兵	LV 26	3600	1	—
達爾(ダイ)	人工知能改	LV 26	13800	1	—
謝II(ゼンII)	人工知能改	LV 26	5900	1	—
亞魯索斯(アルソス)	人工知能改	LV 26	5200	1	—

己方人物DATA (For Super Robot Wars 2)

名稱	2回行動LV	精神指令1	精神指令2	精神指令3	精神指令4	精神指令5	精神指令6	特殊能力
亞寶(アムロ)	33	加速(1)	根性(1)	超根性(5)	熱血(1)	氣合(1)	友情(20)	NEW TYPE LV 5/ 盾防衛LV 5/ 切拂LV 5
加美尤(カミーユ)	33	加速(1)	根性(1)	超根性(5)	熱血(1)	氣合(1)	覺醒(25)	NEW TYPE LV 5/ 盾防衛LV 5/ 切拂LV 5
甲兒(甲児)	47	加速(25)	回避(1)	根性(1)	必中(5)	超根性(1)	熱血(30)	切拂LV 2/ 底力LV 1
蝴蝶鬼	55	根性(1)	幸運(1)	補給(40)	友情(35)	激勵(42)	愛(38)	—
弓靜文(さやか)	49	回避(6)	根性(1)	必中(8)	超根性(1)	幸運(10)	友情(33)	—
西布頓(シーブック)	36	加速(1)	回避(1)	根性(1)	超根性(10)	熱血(1)	氣合(20)	NEW TYPE LV 5/ 盾防衛LV 5/ 切拂LV 5
積克(ジャック)	75	根性(1)	氣合(5)	加速(7)	幸運(13)	熱血(20)	回避(32)	底力
捷度(ジュドー)	33	加速(1)	根性(1)	超根性(5)	熱血(1)	氣合(1)	友情(30)	NEW TYPE LV 5/ 盾防衛LV 5/ 切拂LV 5
西西莉(セシリー)	38	加速(8)	回避(20)	根性(2)	必中(17)	超根性(10)	愛(41)	NEW TYPE LV 4/ 盾防衛LV 4/ 切拂LV 4
杜雷特(デューク)	49	集中(1)	根性(1)	必中(5)	氣合(16)	友情(2)	愛(29)	底力
隼人(ハヤト)	45	加速(14)	回避(15)	集中(5)	根性(1)	幸運(1)	覺醒(38)	—
阿花(ファ)	36	回避(5)	根性(1)	努力(10)	超根性(18)	友情(33)	愛(41)	NEW TYPE LV 3/ 盾防衛LV 3/ 切拂LV 3
阿科(フォウ)	35	加速(1)	回避(1)	根性(2)	必中(1)	熱血(12)	愛(7)	強化人間LV 5/ 盾防衛LV 5/ 切拂LV 5

名稱	2回行動LV	精神指令1	精神指令2	精神指令3	精神指令4	精神指令5	精神指令6	特殊能力
布拉度(ブライト)	47	加速(5)	集中(22)	根性(1)	必中(10)	超根性(39)	幸運(17)	—
寶兒(プル)	35	根性(1)	努力(18)	熱血(40)	氣合(27)	幸運(7)	愛(59)	強化人間LV 5/ 盾防衛LV 4/ 切拂LV 4
寶路斯(プルツー)	35	加速(1)	回避(1)	根性(2)	熱血(1)	氣合(1)	愛(59)	強化人間LV 5/ 盾防衛LV 4/ 切拂LV 4
波士(バス)	63	集中(1)	根性(1)	超根性(1)	熱血(13)	氣合(5)	自爆(11)	底力
安藤正樹(マサキ)	40	加速(1)	回避(1)	集中(1)	根性(1)	超根性(1)	氣合(16)	切拂LV 4
美莉(メリー)	—	偵察(1)	集中(1)	激勵(19)	信賴(21)	愛(26)	補給(38)	—
美智留(ミチル)	79	回避(13)	集中(15)	根性(1)	必中(11)	超根性(1)	愛(8)	NEW TYPE LV 5/ 盾防衛LV 5/ 切拂LV 5
巴武藏(ムサシ)	59	超根性(1)	熱血(1)	友情(1)	氣合(5)	鐵壁(10)	努力(15)	底力
娜娜(ララァ)	35	手加減(8)	加速(1)	回避(4)	必中(12)	幸運(1)	奇蹟(40)	NEW TYPE LV 5/ 盾防衛LV 5/ 切拂LV 5
流龍馬(リョウ)	49	手加減(10)	根性(1)	必中(12)	信賴(1)	熱血(20)	愛(25)	底力

己方機體DATA (For Super Robot Wars 2)

機體	HP	EN	限界	運動性	裝甲	移動力	修理費	特殊能力
亞加瑪(アーガマ)	4000	235	190	22	120	7	10000	—
愛美神(アフロダイ田A)	2000	160	158	22	180	6	1500	—
WAVE RIDER(ウェイブライダー)	2000	180	236	38	120	10	2500	變形
GUNDAM F-91	2300	255	274	49	250	8	5500	分身
GUNDAM(ガンダム)	1500	100	185	32	120	6	1250	—
卡碧尼mk-II(キュベレイmk-II)	2400	200	265	39	170	10	5000	—
京麥撒(クインマンサ)	9800	240	288	43	750	8	24000	—
鐵甲萬能俠二號(グレートマジンガー)	4500	235	227	28	330	9	5000	—
巨靈神(グレンダイザー)	4500	220	230	30	330	8	6000	變形
三一萬能俠1號(ゲッター1)	2800	130	190	25	180	7	2500	變形
三一萬能俠2號(ゲッター2)	2800	130	210	30	160	9	2500	變形
三一萬能俠3號(ゲッター3)	2800	130	180	23	310	7	2500	變形
女三一萬能俠(ゲッターQ)	2200	120	152	24	120	7	1250	—
新三一萬能俠1號(ゲッタードラゴン)	4200	225	220	30	280	8	5000	變形
新三一萬能俠2號(ゲッターポセイドン)	4200	225	210	26	310	8	5000	變形

機體	HP	EN	限界	運動性	裝甲	移動力	修理費	特殊能力
新三一萬能俠3號（ゲッターライガー）	4200	225	230	37	260	10	5000	變形
重高達（サイコガンダム）（MA）	4000	230	240	28	350	4	20000	變形／I-FIELD
重高達（サイコガンダム）（MS）	4000	230	240	28	300	5	20000	變形／I-FIELD
重高達mk-II（サイコガンダムmk-II）（MA）	12000	250	250	25	440	4	25000	變形／I-FIELD
重高達mk-II（サイコガンダムmk-II）（MS）	12000	250	250	30	380	5	25000	變形／I-FIELD
CYBIRD（サイバード）	2700	225	275	49	140	14	6000	變形
CYBASTER（サイバスター）	2700	225	275	52	150	12	6000	變形
G戰機（Gアーマー）	1500	100	180	30	120	8	1250	變形
G-堡壘（Gフォートレス）	2800	200	225	32	180	9	400	變形／Beam Coat
巨靈神（スペイザー）	4500	220	230	30	330	9	6000	變形
Z GUNADM（Zガンダム）	2000	180	236	43	140	7	2500	變形
載安娜A（ダイアナンA）	2500	170	178	22	200	7	2000	—
ZZ GUNDAM（ZZガンダムミ）	2800	200	225	38	200	7	4000	變形／Beam Coat
德薩斯牛仔（テキサスマック）	2500	120	165	26	130	8	2000	—
ν GUNDAM（νガンダム）	2300	200	295	50	150	9	5000	I-FIELD
新亞加瑪（ネェル・アーガマ）	6000	245	210	23	130	9	15000	—
雲娜基娜（ビギナ・ギナ）	2800	230	270	49	300	10	5000	—
大水牛（ボスボロット）	2500	120	148	15	100	6	250	—
太空母艦（ホワイトベース）	3000	225	170	20	100	6	7500	—
鐵甲萬能俠（マジンガーZ）	3000	180	155	20	230	6	2500	—
鐵甲萬能俠（マジンガーZ）（JS）	3800	180	198	22	280	8	3500	—
美利魯巴（ミネルバX）	6800	210	235	24	320	7	5000	—
米嘉蝴蝶鬼（メカ蝴蝶鬼）	3200	250	215	26	260	8	3500	—
密達斯（メタス）（MA）	1800	150	228	32	110	11	1500	變形
密達斯（メタス）（MS）	1800	150	228	37	130	8	1500	變形
勒佳林（ラー・カイラム）	7500	255	240	27	150	9	20000	—

Presented By：山寺良牙

ACECOMBAT 3 electrosphere

PS
製造商：NAMCO
價格：420港圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM×2　記憶：2 Blocks
STG／MEM／對應Analog Stick／對應Duel Shock／對應Negon

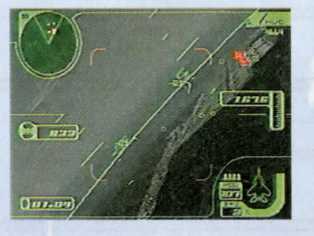
攻略最終回 這古怪的人終於現出真身

上期將NEUCOM Inc.一段的故事及攻略刊出來，今期則會刊出General Resource LTD.的部份，將最後兩個結局也看過後，該會明白整個故事的內容吧！

Mission 1 >>> Soldier of Fortune

進入條件：於Paper Tiger版面中決定跟Dision（其後會出現降落）



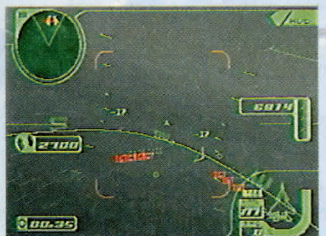


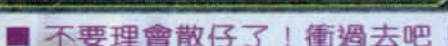


故事：之後主角便會轉籍至General Resource，其後電視新聞就UPEO的戰機隨意的降落General Resource的機場發表評論，認為是General Resource方面的防空系統有問題，之後Dision就此事在節目上發言，說這只是計劃好的事。新聞過後Dision來電，說多謝相信他，並說今後會有個變革的計劃在秘密進行中，希望主角以後能幫助他，現時主角會直屬他的部隊，希望能會躍於戰場上。

追加任務條件：不能於3分鐘內將所有目標擊毀（塔台1個）

解說：轉籍後在本任務中會有兩架新戰機F-16XA及F-15S/MT使用，論性能上來說，F-15S/MT比較平均，還是選用這架。若玩者想快快趣趣完成任務的話，便一開始立刻加速，向敵基地方向衝過去，其他散仔留下給Dision及Keith搞點，當看到目標時，應盡量將航線設定成一口氣攻擊四個目標，例如：與四個目標位置成一直線進攻、與四個目標位置成一個小角度進攻。要一次過攻擊全數八個目標基本是不可能，在攻擊其中四個後，最好便立刻加速逃脫，否則敵人的對空炮火攻擊便很容易擊中玩者；繞過一段路後便再次進行另一次攻擊，這樣便可很快的將所有標擊毀並完成任務。若想玩二次攻擊的無妨，也可以將敵基地上所有設施及散仔摧毀，以圖「拖時間」。




■ 不要理會散仔了！衝過去吧！


■ 最佳取勝方法是一口氣攻擊數個目標



■ 與目標成一直線是最佳的攻擊路線

Mission 2 >>> Megafloat





故事：任務完成後，從Dision口中說，可能有人會主角的表現及事眼紅，其後Dision的拍檔Keith果然來電，沒有辦法吧！擁有這樣的技術。之後Dision再次來電，叫主角不要介意，接著便有任務。今次的任務是要制壓Megafloat，雖說是都市一個，但實際上該處是有Neucom的艦隊，於是便在他們未正式進攻前作先行攻擊。

追加任務條件：不能於3分29秒內將所有目標擊毀（氣氈船1架）

解說：本版基本上亦是以速度為勝負，不過由於本版亦是其中一個分岐點，故此想玩那一條分歧，所用的戰略亦有分別。想玩Partners的話，當然就是盡快將所有目標擊毀或是故意讓目標的氣氈船逃掉；若想玩Target Acquisition的話，則可暫不理會目標或將目標打剩一個，其後去打打散仔用來拖延時間，待時間到3分30秒時，新的目標氣氈船便會出現，到時再追著來打。至於版面攻略方面，由於敵機不算太強，所以很輕易便能將他們擊墜，反而在攻擊島上設施方面則需少許留意，由於他們是高出來的，所以在低空攻擊時，要留意著高度計及該處的地形，以免在擊中目標後自機便墜落在島上，另外亦留意島上也有導彈發射台，一不小心便毛易中招了！完成任務後，Keith終於知道主角的實力，並且開始認同主角。




■ 目標的兩架敵機由於性能上的差別是十分容易對付





■ 攻擊地上目標時，亦得留意後面的地形，費事撞山。

Mission 3 >>> Target Acquisition

進入條件：於Megafloat任務中破壞目標氣氈船

故事：任務完成後Dision來電，説主角該開始坐慣General Resource所製的機體了，還説在擊毀的氣氈船上找到一些很有興趣的東西，而這些更是未有Neucom以前便有的，可説是他們的遺產，而這東西更可改變未來，更說將來有事的話希望主角能幫他一把，究竟是甚麼呢？其後電視上播出有關UPEO調停代表的言論，其後Dision來電説得到調查的結果，那就是以前General Resource將秘密武器的資料轉給UPEO，而這武器可以將整個未來改變；其後他説為了要考考主角的技術而向公司申請了一次飛行訓練，而且是駕駛隱形戰機，於是便進入任務。





追加任務條件：必出(敵機6架)

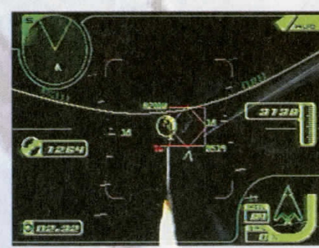
解説：本版只能用A/F-117X，而且是需要在晚上作低空飛行，完成Laser Targeting的第一部份任務，基本上第一段任務畫量避免攻擊其他的敵人，只是將目標作Laser Targeting便算，由於今次是在城市上空飛行，所以要特別小心市內的建築物，一不小心的話便會撞上，就算是貿著隱形戰機也沒用；完成第一段的任務後，UPEO的支援部隊便會出擊，這時所有敵人便可以任玩者擊毀，當然可以將所有敵人一掃而空，基本上除了攻擊地面敵人時要小心點外，天空上的戰機很易便可以擊墜。另外本人亦借機「玩嘢」，追著玲名用機槍掃她，不過掃中她百多發子彈怎也不能擊落她，唉！失敗失敗！任務完成後Dision來電，他說會幫主角向上司説明今次與UPEO發生衝突的事，亦多謝主角今次的幫忙，他的目的亦達到。



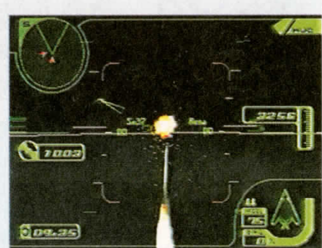




■ 城市上空攻擊需留意高度及市內建築物



■ 天上的敵機很易搞定的



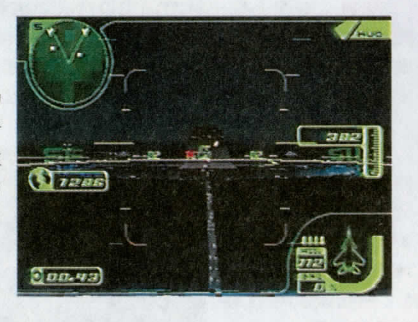
■ 唉！怎也不能擊落她！

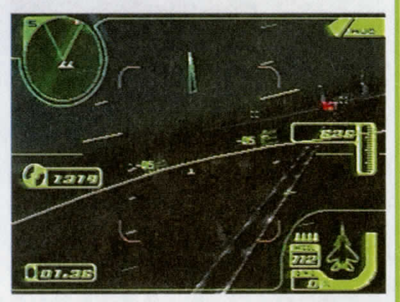
Mission 4 >>> Partners

進入條件：於Megafloat任務中3分30秒以內將所有目標破壞、或不能破壞目標氣氈船被它逃脱。

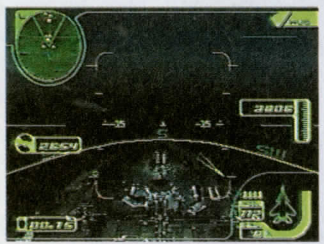
故事：在電視節目上播出有關Neucom曾做過非人道的人體實驗，惹來不少爭議。其後Keith來電，説Dision的行動有些古怪，他沒有提出正規的飛行計劃而拉自飛行，並且不知飛到何處；不過這事暫時不理，之後的任務將會由Keith及主角去執行，為了要令Neucom的生產能力下降，於是便得於夜間出擊去破壞敵人的發電廠。

追加任務條件：將所有目標破壞(發電廠核心1個)

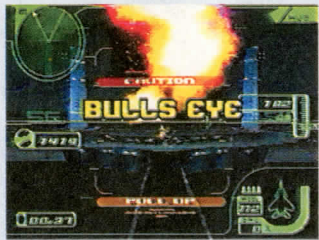




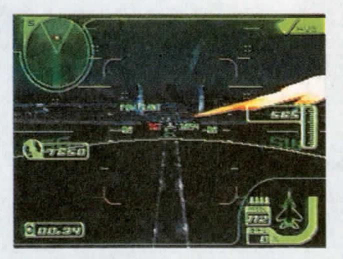
解説：今次是夜間作戰，加上在任務前段會受到微波的影響，不能使用導彈，只能用機槍去掃，加上目標全是設置在地面，所以在攻擊時，要特別留意自機的高度，否則撞落地也不知發生何事；另外目標的位置其實很易瞄的，有否留意到地上一條長長的路，這路是會一直伸延到目標的，而且是與發電廠核心成十字形，玩者大可利用這條路作為定位線，在擊毀第一個目標後，可以不用轉向一直飛去攻擊第二個目標(小心不撞上高出來的核心)，將其中兩個目標擊毀後，可以再利用另一方的路，再擊毀第三、四個目標。其後看過一段片，目標便會轉至核心，當然在這時候便不需再理會時間上的問題，喜歡的話可以將版面上所有散仔「做低」後再攻擊核心，不過在攻擊核心時需注意，雖然可以使用導彈，但它的堅硬程度亦不可説笑的，最好是一口氣放4枚導彈來攻擊。完成任務後，Keith終於認同主角的實力，並且以後也能好好合作，不過他説起最近Dision的行動也頗怪。

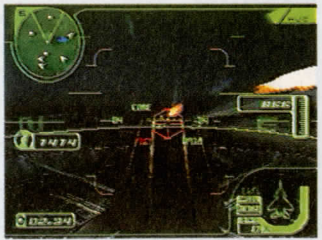


■ 夜間作戰時看自機高度比看目標更為重要



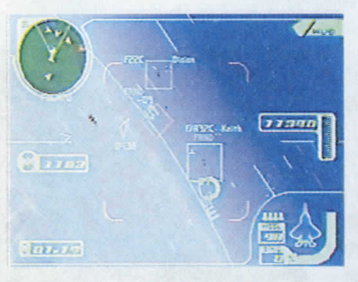
■ 本版選用大砲也不錯





■ 來不及的話便放4枚導彈吧！

Mission 5 >>> Tainted Peace

故事：在大學教育電視上聽到有關企業超越政治的形成（又悶又無興趣），其後Dision來電，說停戰只是表面的，事實上兩社一直維持著戰鬥，而這亦是時代變革的好時機，究竟他想說甚麼？之後Keith來電，說有新機可用。今次的任務則是偵測到有一架隱密的客機正如Neucom領空飛去，從有關情報得知這機是載著一些重要人物，為了不讓有任何重要秘密移給Neucom，於是便得擊墜該專機。

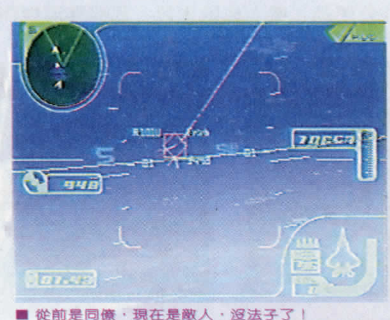
追加任務條件：無



解說：今次實際上即是去擊落UPEO專員的專機，只不過今次玩者身份不是保護而是去擊落而已，當中以前SARF的同僚亦會出場，不過已是敵人關係。目標只有一個，想將所有敵機掃低後才去攻擊目標；定還是不理其他敵機只去攻擊目標，就得看玩者了！不過提提一點，就是敵先頭部隊的駕機技術還不算高，很容易便將他們擊落，但接近專機的保護部隊（玲名不計），駕駛技術則高很多，可說是Ace級，很多時近距離用1枚導彈他們也能避開，加上他們的機體迴旋力亦不錯，所以最好是Lock-on後用2枚導彈去攻擊，雖然不是100%必中，但起碼擊中的機會率會增加；最後的當然是目標，這架目標客機是完全無攻擊力的，玩者想怎樣打就怎樣打吧！任務完成後Dision來電，說有時為了要改變世界一定要流血的，還叫主角今後還要信他。其後Keith來電，對於最近的任務均覺得很怪，好像全部也與Dision有關似的，要主角要多留意，而他亦再調查一下。



■ 天上太多敵機，花多眼亂。

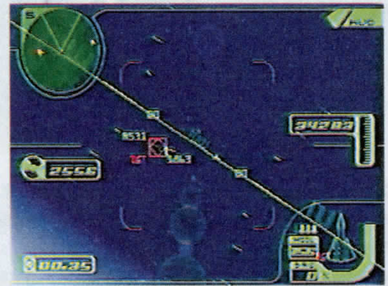
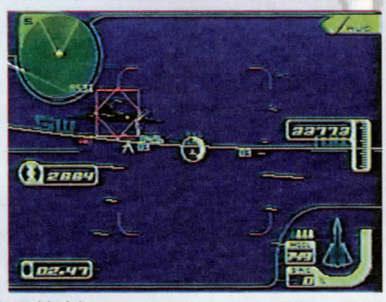

■ 從前是同僚，現在是敵人，沒法子了！

Mission 6 >>> Stratosphere

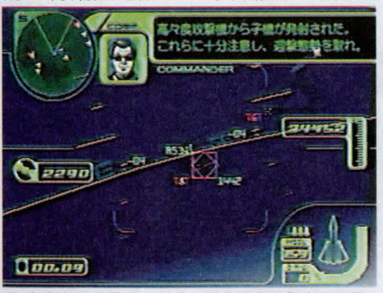


故事：電視上播出有關UPEO代表專機擊墜的事，其後有關情報得知不單是Neucom，連UPEO也派出高高度戰機來攻擊，可惜現在General Resource基本沒有這樣的戰機，於是今次的任務主角將會改乘特殊機體出擊，Dison會負責保護基地，Keith則迎擊下來的敵人，經過上次任務後Neucom派出機隊作報復性攻擊，任務是在4分59秒內擊退所有敵人的高高度攻擊機。

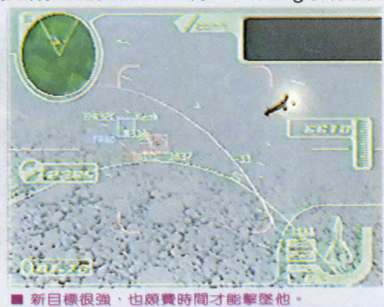
追加任務條件：任務開始30秒後（敵機1架、故事分歧點）

解說：任務開始時便已在30000多呎的高空，若不立刻加速的話便會失速，至於在關高空高速追擊敵人的方法，可參考以往的攻略。開始後30秒任務便會暫停，鏡頭轉至Keith處，接著目標會增加一個，是會在10000呎以下的地方，玩者可以將敵高空攻擊機打剩一架再衝下去救Keith也行；立刻衝下去也行，不過留意新敵目標R-301的技術不錯，連續2枚導彈也能在遠處避過，所以在攻擊時，可一口氣放4枚導彈攻擊，此外由於玩者座機本身並不是設計於低空作戰用，在操作上（包括速度及轉向）均會有點難，小心不要一不留神便墜機。任務完成後便會出現降落程序，相信有很多玩者均會在此墜機一次或以上而原因不明，事實上當機體進入降落時，機輪是沒放下的，待飛進跑道上空才會啟動，所以該低空飛至跑道上空，待Touching字樣出現後才降落。



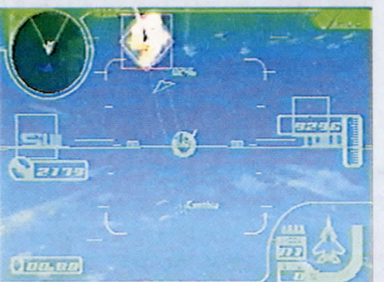

■ 高空有不少目標，不過在這處要次次擊中也不易


■ 新目標很強，也頗費時間才能擊墜他。

Mission 7 >>> Welcoming Committee

進入條件：於Stratosphere任務中選擇優先護衛Keith

故事：其後Keith來電對要主角幫助而感到對不起，還說今後一定會歸還這恩，叫主角不要這麼早死（怎可能！）。之後Dision來電，對今次的事該是Keith自己負責，主角幫他表示重情不錯，但叱責不要因這些事而影響到任務。再者Keith來電，說現在的世界認真混亂，除Neucom以外還有恐怖份子出現；加上Dision最近甚麼也不說便於在這繁忙時刻取假期，真是不知他想甚麼？今次的任務則是追擊Neucom從太空基地回來的穿梭機。



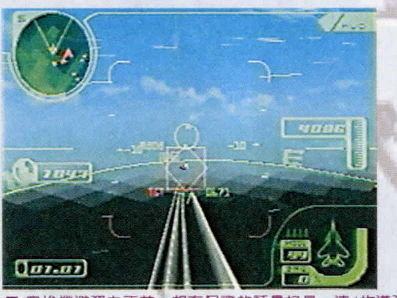
■ 幸運的話在對衝時可以擊落敵機



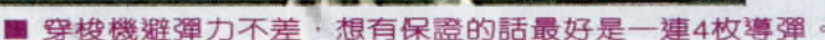


追加任務條件：不能於1分29秒內將所有目標擊毀（目標增加1個）

解說：任務時間緊迫，喜歡玩二次攻擊的話可以先與其他敵機玩玩，若是相快快過版的話，便不理其他敵人，一口氣加速衝過去，快快追擊目標，在四個目標中最重要的可說是Neucom的R-808穿梭機，它可說是本版最重要的目標，必需於1分29秒之前將它擊落，否則第二次攻擊將會在它降落後開始，將穿梭機擊落後，餘下的目標機就算過1分30秒後才擊落他們也沒多大礙。







■ 穿梭機避彈力不差，想有保證的話最好是一連4枚導彈。



■ 餘下的該難不到玩者吧！

Mission 8 >>> Technology Transfer

進入條件：於Stratosphere任務中選擇優先攻擊敵機

故事：之後在電視看到有關UPEO的新司令Park，對於兩公司之間紛爭擴大的回應，暫估不到他回答竟用軍事方式去調停，這豈不是等於全面進入戰事嗎？其後Dision來電說出人們只為私欲和權力去做出這樣愚蠢的行動，看來只有人類沒有肉身之後才會沒有欲望，他所說的話越來越奇特。之後便說出今次的任務，從情報所知，Neucom即將會發射火箭上太空，General Resource便籍機去偷襲並奪取其太空基地，一舉兩得，於是任務便正式開始。

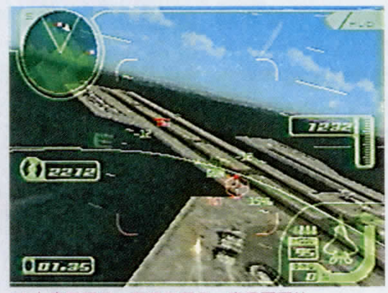




■ 快！快！快！要盡快將他們擊落！

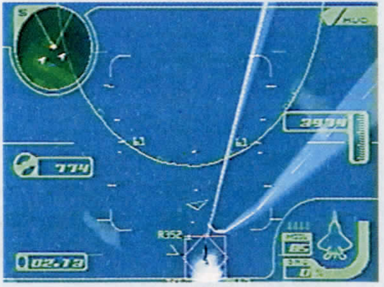
追加任務條件：將所有目標摧毀（火箭1台）

解說：這版面會有自軍的空降部隊，由於他們下降速度慢，所以在上空是很容易被敵機攻擊，亦因此版面開始後，要盡快將敵機擊墜（當然最有威脅的是目標機），同時亦得盡快擊毀地面上的目標；否則自軍空降部隊全數被擊毀的話，任務便告失敗。將所有目標擊毀後，便會進入第二次攻擊，目標是從Neucom太空基地發射出來的火箭，由於火箭上升的速度頗快，一定要盡快衝上去攻擊，在進入射程後，最好連放4枚導彈將其擊墜，如無估錯的話，攻擊機會只有一次；若是錯過的話，相信任務亦告失敗。完成版面後，Dision來電說時機已差不多，選擇就在主角手中，他想說甚麼呢？





■ 上空又要顧、下面又要顧，真是兩頭忙。



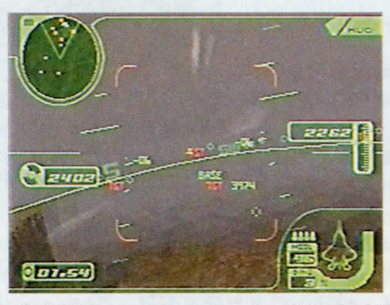


■ 攻擊機會只有一次，不容有失。

Mission 9 >>> Claustrophobia

故事：緊急出動，今次的任務是從情報得知Neucom的導彈基地，於是General Resource便派機去攻擊。

追加任務條件：不能於5分59秒內擊毀所有目標(中距離彈道導彈1枚)





解說：本版最大問題，相信只有是基地(目標)在峽谷之間，且天氣是濃霧，雖說時間頗為充裕，但是由於目標太過分散，距離很遠，所以實際剩下的作戰時間不多。既然剛才說是濃霧的關係，所以錶板上的雷達、高度計將十分需要，在飛行時，亦得留意下面的地形走勢。攻擊基地還比較容易，只是小心的下降及減速旋迴便可(當然攻擊是必需的)，但注意的是在山谷間的目標(導彈發射台)，由於很多時他們設置的位置在十分之窄的山谷之間，若不在該谷之間來攻擊的刻，導彈基本是打不進的，就算能順利攻擊到，亦得小心前面的山谷，避免撞山。若時間超過6分鐘時，敵人的中距離彈道導彈便會發射出來，玩者需在3分鐘之內將它擊落，否則任務便告失敗，雖說是追擊，但不能用導彈將其擊落，只能用機槍來掃，所以絕不是件易事，加上它的速度頗高，單是要追上它也不容易；所以最好是能在6分鐘內將所有目標摧毀。



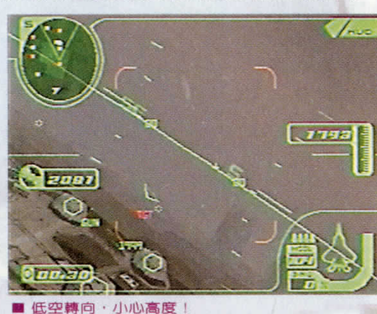
■ 濃霧中駕機真不好受



■ 留意高度及地形



■ 找個有利位置攻擊



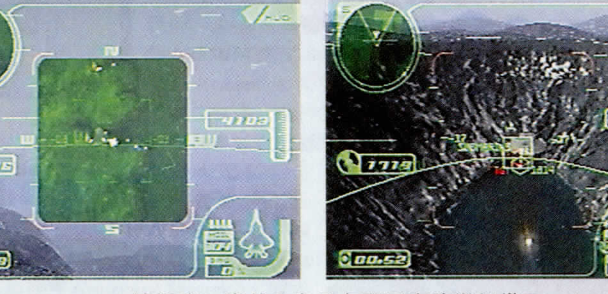
■ 低空轉向，小心高度！

Mission 10 >>> Dilemma

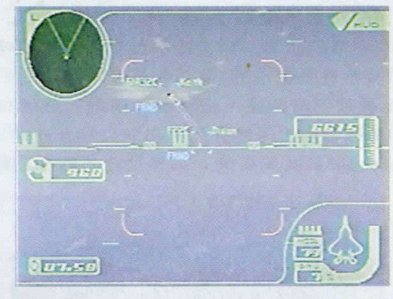
故事：之後電視新聞上又發表General Resource總裁逝世的消息，其後Dision的電腦化版本來電，說該只有主角能消滅他，所以在未成為敵人前便傳達這訊息，當然內容是有關軍事政變組織Ouroboros的目標及宗旨。其後Keith來電，他像還是不了解事情的發展，之後下個任務便來到。今次則在某地方的沿岸發現Neucom潛艇出沒的蹤跡，可能在該處是設有Neucom的船艦補給點及碼頭之類的設施，於是便得去攻擊他們。





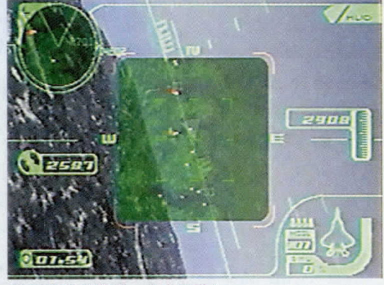






追加任務條件：無

解說：雖說時限是8分59秒，不過實際上這個數字可以不理，版圖極之大，而且地形亦算十分險要，所以在攻擊時亦有技巧，當然就是利用山谷之間的通路，這些通路是會一直伸延到目標處，只要小心跟著飛不撞山的話便能衹到目標；在攻擊時亦需小心，由於目標附近可能有很多散仔存在(特別是戰艦)，所以在瞄準時要小心，在目標進入射程時立刻攻擊，其後便需立刻用急速用高角度爬升，雖然這很容易會被敵人反擊，但總好過會「撞山」吧！將所有目標消滅後，便會出現遊戲的分岐點，玩者繼續相信Dision而跟他走，定還是留任在General Resource處，就得看玩者的決定了！



■ 可攻擊點很多，小心瞄準！

Mission 11 >>> Betrayal

進入條件：於Dilemma任務中選擇不跟Dision

故事：對於Dision離隊的事Keith心感驚訝及悲憤，究竟發生了甚麼事他現在還不知。之後新聞上播出有關軍事政變組織Ouroboros的有關報道，而Dision亦作為該組織的領導者而在電視上發表講話，Keith始終不承認這是事實，還發誓要將這個奪去他朋友的組織打散。之後便進入任務，內容是Dision起革命後戰局突變，Neucom集結大批艦隊在Megaflot前，而且亦有大隊戰機，於是便下令要將所有敵人殲滅。





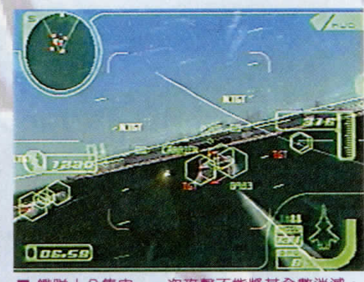


追加任務條件：
將目標全數消滅(地面艦隻6艘)

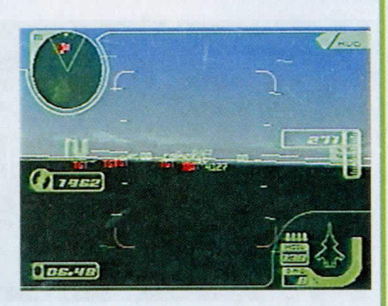
解說：今次有新機XFA-36A Game用，亦只有這機種可用，開始後滿天也是敵機，而且全是目標，計起來總數有26架之多，幸好Keith也會幫忙；不過既然有這麼多敵機，便借機做個擊墜比賽，既然是比賽的話，便最好不跟著Keith飛，自己走去別處追敵機打，今次出場敵人水準高，不容易將他們擊落，想比較有勝算的就是一次放2枚導彈；此外留意在任務開始後不久，畫面上會出現好像被電波桿擾的鏡頭，而且會持續一段時間，在這期間內整個畫面會很花，特別要留意高度計，以免不知所措而墜機。將整個空中所有敵機全數消滅後，便會飛到Megaflot去攻擊Neucom的龐大艦隊，由於艦隊中包括戰艦及航空母艦，目標及炮塔之多，加上隊形十分集中故不易應付，要點當然亦是正確地瞄準目標，特別是航空母艦，因為只要正確地擊中母艦塔台的話，餘下的炮台亦會自動消滅。



■ 哇！發生甚麼事呀！





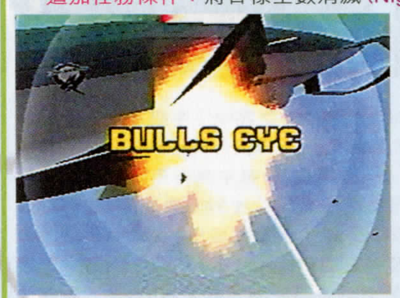


■ 艦隊十分集中，一次攻擊不能將其全數消滅。

Mission 12 >>> Heart of the Serpent

故事：由於四方進入混戰狀態，弄至連General Resource的指揮系統也無法運作，於是Keith與主角便決定單獨行動，去查明Ouroboros的空中母艦現前往Megaflot及他們的目的，其後便播出Night Raven出擊並攻擊Megaflot的片段。

追加任務條件：將目標全數消滅(Night Raven)



■ 這是不小心的後果

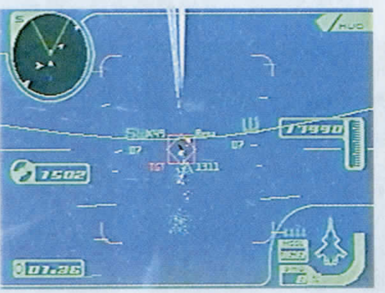


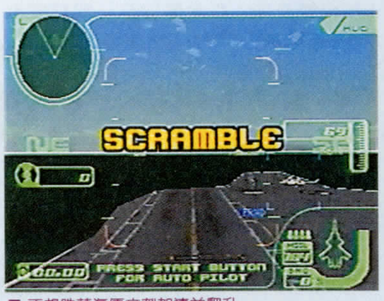


解說：開始是會是從航空母艦上起飛，與一般起飛程序不同，一彈出去後便要立刻加速並拉起機頭，否則便會一頭衝進海中。接下來，想連其他散仔也擊墜的話便去打吧！不過事先說明，他們不易應付。本人則不理其他，一口氣加速衝上20000呎的高空，並且瞄準Ouroboros的空中母艦攻擊，在第一次玩時由於控制不好，結果撞上母艦，那當然是任務失敗了！將敵母艦擊毀後，Night Raven＋一架戰機飛出來，不過當中只有Night Raven才是目標，於是便立刻追擊，由於在目標初段出現時，它的性能未能完全發揮，亦即是根本未加速，這是十分之好的時機，盡快繞到它的後面並一口氣連放4枚導彈攻擊，只要全中的話，在過版畫面上便能表示它的受損率高而進入Geofront Attack。



■ 好！全中！



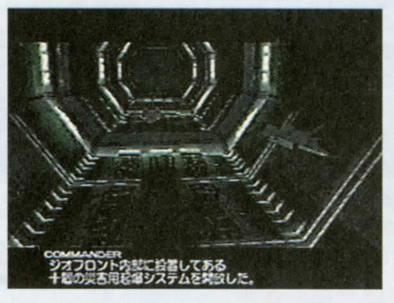


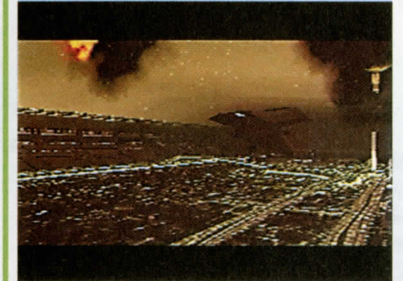
■ 不想跌落海便立刻加速並爬升

Mission 13 >>> Geofront Attack

進入條件：於Dilemma任務中令Night Raven受損率高(於3分鐘以內擊倒)

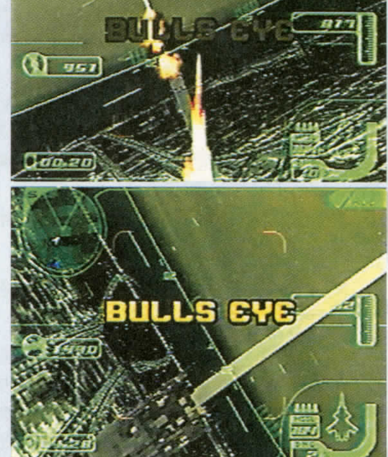
故事：受了傷的Night Raven為了逃避追擊而逃至Geofront，不過主角們也不手軟追上去，其後收到聯絡，在Geofront內在10個災害用起爆系統，任務是將這10個系統擊毀，令到Geofront下塌，借機將Night Raven也捲入。

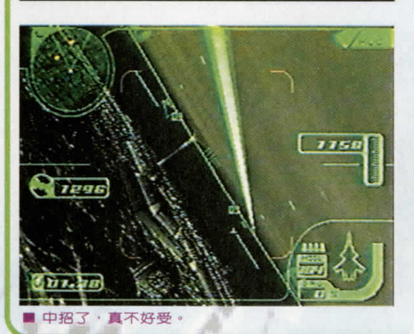




追加任務條件：無

解說：由於版面是Geofront，所以高度是有一定限制，垂直大迴旋更是嚴禁使用，在主角去攻擊起爆裝置期間，玲名(Night Raven)很多時也會繞到主角的後方並用Laser攻擊，雖然中招並不太傷，不過也不好受了！另外該10個裝置全部均不能Lock-on的，亦即話一定要用機槍去掃，好好瞄準；將它擊毀後便立刻轉向離開。另外在Geofront內飛行時，除了要注意飛行高度外，亦得留意地上的建築物。

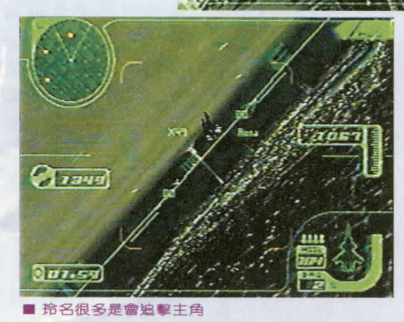




■ 中招了，真不好受。



■ 破壞後便立刻轉向



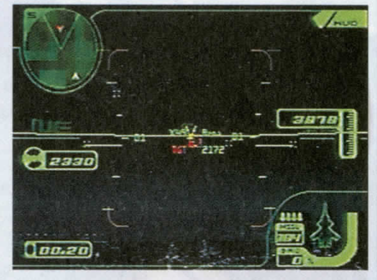
■ 玲名很多是會追擊主角

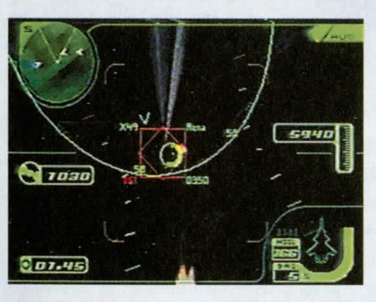
Mission 14 >>> Casualties of War

進入條件：於Dilemma任務中令Night Raven受損率低(不能於3分鐘以內擊倒)或完成Geofront Attack任務

故事：最後Night Raven還是逃了出來，之後眼前突然出現在關玲名的事，看過她後便再次回復正常，今次的任務是知道Night Raven的受損已很高，要趁這個機會將它擊落。

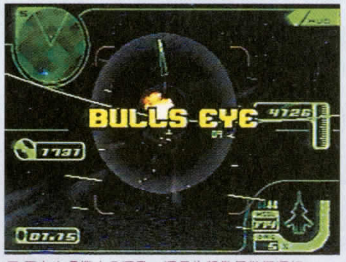




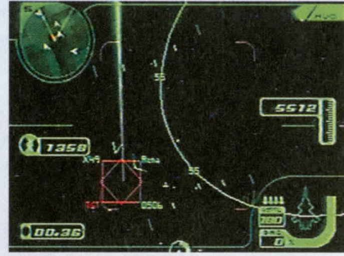


追加任務條件：將Night Raven擊落(敵機1架)

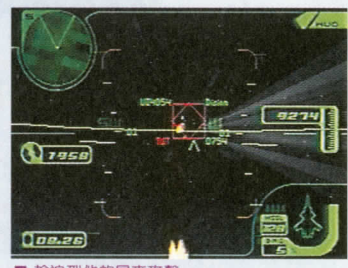
解說：這一版出現敵機數不多，不過架架均是Ace級人馬，而且飛法十分之集中，令瞄準加倍困難，若不想令玩者太煩的話，最好是先與Keith合力將這些散仔全數擊落，之後再對付Night Raven。鑑於本身Night Raven的性能與自機相差太遠，一般的機鬥機攻擊方法(追尾攻擊)基本是行不通的，最有勝算的看來只有「對衝」這方法，通常來說，Night Raven的攻擊方法大多是向玩者對衝過來的(玩者去與它對衝也可)，當它一進入距離2400以下(即進入自機導彈射程範圍)時，便立刻連放4枚導彈，該會最少有1枚擊中它，多用數次後，便能將Night Raven擊落。其後便是對付Dision(UI-4054)，對待方法基本與對付Night Raven差不多，不過由於它在性能上有差別，玩者是有很多機會追到它的尾部，若追到的話便將距離拉低至2000以下再連放4枚導彈攻擊。將他擊毀至一定程度後，任務便告完成，其後便會出現一段片，說Keith去追擊Dision，不過最後他被Dision暗算到而中了導彈，在未墜下去時他在出反擊，結果將Dision擊落，而玩者亦進行降落飛返基地。



■ 天上太多機十分混亂，還是先將散仔做低還好。



■ 用對衝攻擊勝算會較高



■ 趁追到他的尾來攻擊

Mission 15 >>> Geopelia



故事：原以為戰事便就此告一段落，誰不知在電視新聞中除看到被擊沉的Megaflot外，亦影到8架銀色的不明機隊，其後聯絡便終止。原因是有8架所屬不明的戰機正向都市攻擊，任務是將這8機全數擊落。

追加任務條件：將其中1機擊至一定程度的損害(目標無改變，自機機種改變)

解説：任務開始是會是向北起飛程序，其後便立刻轉向至東南方準備迎擊，當玩者未作任何攻擊行動時，敵機會是一直作編隊飛行，當玩者向他們開火的話，他們便會散開，亦正式進入戰鬥狀態，對付他們的方法是將一架Lock-on後，再連放4枚導彈攻擊，其中一架擊至受損一定程度後，便會突然進入停火狀態，並且畫面一花，出現「Hacking……」的字樣後，便會發覺玩者已是座在其中一架XR-900中，並且再度進入攻擊狀態，這時玩者已是可以有能力與敵機對壘，基本式器亦是導彈，不過機槍便會變成雷射炮，而發射導彈時便會是一次2枚，原因亦是玩者現時是與原自機XFA-36A同飛，即是説玩者一次過操控2機；由於性能上已是平行，所以要追擊他們也不難，方法與以往一樣，先追到他們的尾，然後連放8枚導彈攻擊，很易便擊落一架了！此外雷射炮方面雖不能連射，但在發射後，只要看到光線的話是一直有效力的，即是説「打橫掃過去」也可。





■ 事實上只有開始要擊中第一架敵人比較辛苦

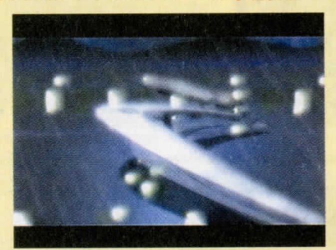




■ 樂勝！樂勝！(日本語)

故事：最後主角終於成為這次軍事政變及戰爭鎮壓的勝利者，不過實際上在這一連串的事件中還有很多謎團，雖然General Resource知道一些事，但始終沒有任何的發表。









ACE COMBAT 3 electrosphere ……The END？
Immediately Continue

Mission 16 >>> The Orientation



進入條件：於Dilemma任務中選擇跟Dision

故事：General Resource與Neucom正式進入交戰狀態，而UPEO亦派出SARF去調停，這混亂時刻軍事政變組織Ouroboros和Dision發表有關他們的言論及主張。其後玲名來電，説有關她轉來的目的及一些往事。

追加任務條件：將所有目標擊毀(敵機3架)

解説：所有攻擊目標均是在進入版面後才得知，全是固定目標，打法比較容易，相信唯一要注意的看來只有周圍的建築物，如：架空道路、高樓大廈。玩者打到悶悶地，又可以連散仔也幹掉，不過要注意，敵機機師頗有質素，本人也是偶而一次過擊落3架敵機；另外又可以玩一些危險動作，例如：在天橋底下飛過(若自認沒信心的身便不要試)。將所有目標摧毀後，便會進入第二段攻擊，今次的目標會是3架V-22C，而這個會是故事的分岐點，由它們飛走定還是將它們擊落，就得看玩者的決定了！





■ 自認技術好的也可玩玩危險動作







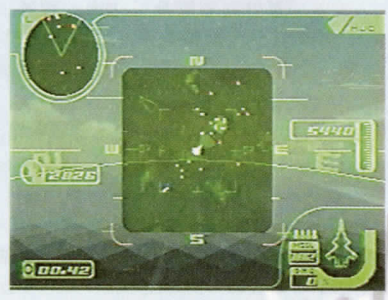
■ 好！連中三元！

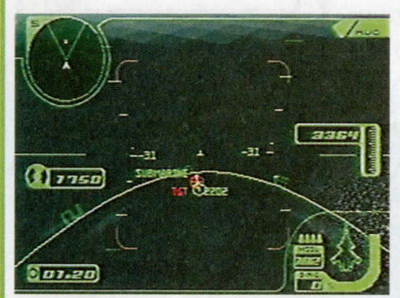
Mission 17 >>> Liquidation

進入條件：於The Orientation任務中不能於1分30秒以內將3架目標擊毀

故事：自上次任務將他們放走後，察覺到他們前往Megaflot，主角們來到Dision便下令要連Neucom的殘存兵力也要摧毀。





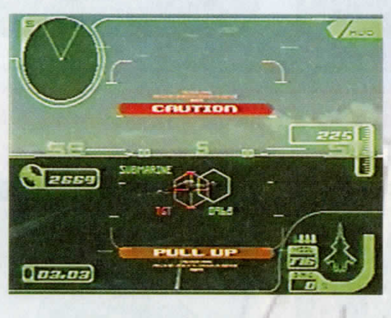


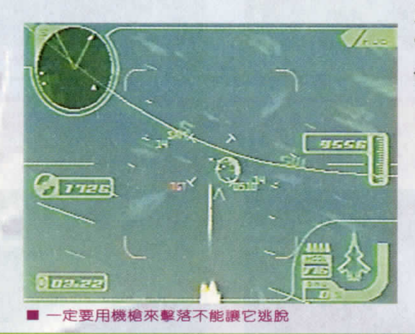
追加任務條件：將所有目標擊毀（艦對空導彈1枚）

解說：哇！有這麼多敵人，而且有不少根本不是目標，攻擊他們簡直是浪費彈藥，上面的還是留給玲名和Dision去搞定算了，一口氣衝向目標，使用高速超低空飛行（高度50～400呎）作地上攻擊，打個大圓後，便將目標6架潛艇擊毀；喜歡的話可以打剩一個目標，先將所有散仔幹掉後才回去攻擊也不遲，反正又沒有時間限制。其後有一枚SAM（Ship anti-Air Missile／艦對空導彈）從海中發射出來，於是便開始追擊，由於不能使用導彈擊落它的關係，只能盡快加速追著導彈，並且要用機槍來擊落，一般來說接近目標距離600以下時便開始掃射，如位置不妥的話，可以用Yaw（水平微量偏航舵／L2、R2）來調整，只要快快擊落它的話，任務便告完成。




■ 低空飛行攻擊的效果




■ 一定要用機槍來擊落不能讓它逃脫

Mission 18 >>> Archnemesis

進入條件：於The Orientation任務中在1分30秒以內將3架目標擊毀，不過會跳過任務Liquidation。

故事：其後出現Night Raven攻擊Megaflot的片段，General Resource及Neucom已被消滅，下個的將會是UPEO，就在前往之際，主角突然眼前一花，出現了General Resource本社的片段，從有關內容所知，Dision在很久之前便接受了電腦化人格，而且是在他的愛人科學家「井上Martha良子」協助下實驗成功，可是就在成功之際，有恐怖份子入侵General Resource，並且放置計時炸彈，最後良子死去，反而Dision被電腦化的人格沒事，之後主角回復意識，並且開始攻擊UPEO。





追加任務條件：將所有目標擊毀（敵機1架）

解說：任務一開始便可立刻衝下去，因為兩個地上目標就在下面，玩者可以先將地面目標及其他地面上的散仔摧毀後，再攻擊上面的敵機；敵方機師水準果然有保証，所以對付他們絕不能手軟，很多時當玩者未攻擊時，他們會成一個隊形飛行，這其實是攻擊他們的最好時機，特別是自機是可以一次放4枚導彈的話，可以瞄準一架放一枚後，再瞄準另一架再放，若玩者是好運的人，有可能會一次過擊落整隊敵機隊（本人則一次過3架），至於走散以後再攻擊的話，便不能手軟，最好在攻擊時連放2枚導彈。

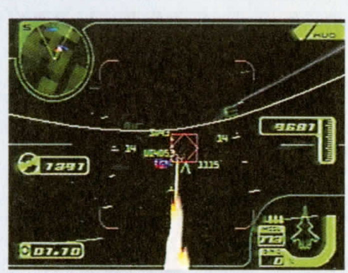
將所有目標摧毀後，便會進入作戰第二部份，低空沿跑道飛行，並向停在停機坪的Park發動攻擊，攻擊方式可參閱#102 Mission 17的攻略法，當然由於敵機也有一定裝甲，所以連放2枚導彈是權宜之計。



■ 衝下去殺！殺！殺！



■ 有時編隊飛行並不代表一定安全


■ 這樣便連續擊墜3敵機

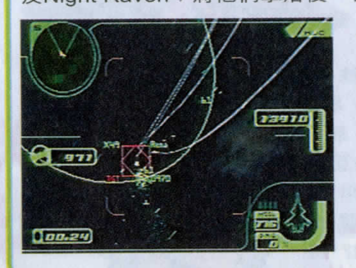
Mission 19 >>> Memory Error

故事：完成任務在飛行途中，再次突然眼前一花，出現有關玲名身世的回憶及事，不過這些事有時在她腦海出現，又有時消失，結果玲名誤認是主角控制她的記憶，並出現暴走狀態，而Dision更誤以為是主角傷害了她，結果由同盟變成敵人。此時Keith出來，他趁這個決裂之時要消滅Dision，於是戰事再度開始。



追加任務條件：將所有目標擊毀(敵機1架)

解說：之後Keith便會變成同盟，他會負責處置Dision方面，玲名是會與玩者作直線對衝，一進入射程範圍，便立刻連放4枚導彈攻擊，通常會中1至3枚，之後一見她飛過後，便立刻作垂直迴環的一半，亦即是180度轉向，並且追上去瞄準再攻擊。其後戰事暫停，玲名還是在暴走狀態，而Keith與她對疊，結果中招，雖是這樣，他仍努力駕機衝向玲名，結果兩機撞在一起，Keith叫主角瞄準他攻擊，這樣便可以將Night Raven擊落，最後玩者便需攻擊Keith及Night Raven；將他們擊落後，目標便會轉至Ouroboros的空中母艦，將它擊落後任務便告完成。

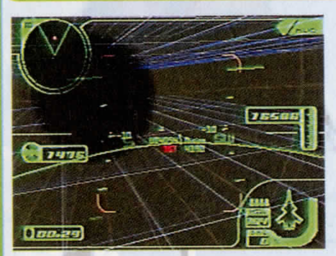




■ 這樣也行？


■ 再見了！好拍檔，來生再見。

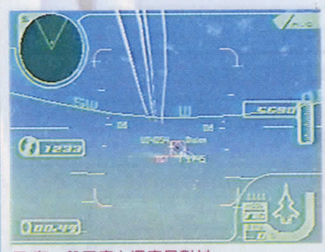
Mission 20 >>> Electrosphere

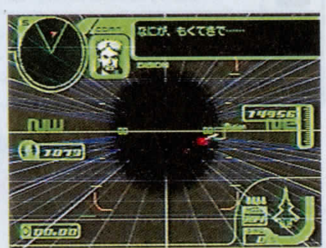


故事：完成版面後，Dision已失去了一切包括玲名、Night Raven、Ouroboros，於是現在便只剩下主角與他單對單決戰。

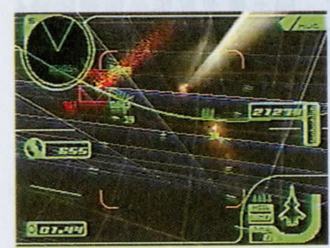
追加任務條件：將Dision擊至一定程度損傷(目標不變、版面轉換)

解說：目標只有一個，而且沒有其他敵人出現，要對付真是容易，最初會是作對衝狀態，當然可以發動攻擊，不過並不一定擊中，其後他會繞至後面，玩者可以減速讓他飛至前面再攻擊也可，或者作大迴環繞至他後面也行，總而言之大多攻擊機會也是繞至他的後面勝算便會多點。將他擊至一定程度損傷後，便會進入第二階段攻擊，這段攻擊將會進入電腦空間作戰，由於在電腦空間是不能分辨到上下左右的關係，所以雷達及高度計便要經常看，以免在不明不白的情況下墜機也不知。今次Dision在飛的速度也十分快，而且要擊中他也不易，所以除了剛才提到的攻擊法外，對衝也要用用了！不過主要記緊一點，就是一見到他進入射程範圍內及Lock-on後，便要立刻向他發動攻擊，總之有理無理攻了先算；同時亦需留意高度計。


■ 在一般天空上還容易對付



■ 進入電腦空間後，分不到上下左右，便得要經常留意高度計了！


■ 有理無理，攻了先算！


■ 擊落他的一刻

故事：最後也在消失於電腦空間(墜機)前，終於明白令他有這樣下場的幕後黑手，那就是Neucom的科學家Simon；其後在墜機現場找不到任何生還者，只能在飛行記錄儀中找回今次發生戰事的主因，而這次戰事亦因軍事政變組織Ouroboros的瓦解而告一段落。








……Really The END

text by：A · SCEPTER · BO

CULDCEPT EXPANSION

PS
發行商：OMIYA SOFT/MUSIC
發售日：發售中 售價：5800日圓
記憶：1BLOCK
TAB／1-4P／MEM／DUAL SHOCK對應

《Culdcept》這款遊戲經過Agent · X在第62期和第101期介紹後，相信大家對其故事背景、遊戲玩法、故事模式的版圖都有一個初部認識。假如閣下沒有看過第62期和第101期也不打緊，《Culdcept》那套易學難精的玩法、精美的卡片設計必定令您一玩鍾情。今次受福田君所託讚寫「攻略資料庫」，當然會力求詳盡，《Culdcept》背後那套遊戲機制，希望不會悶親大家。

CREATURE

Creature之屬性和種族

每個Creature都有其屬性、種族、ST（攻擊）、HP（耐久力）、Cost、配置限制、特殊能力等特性。屬性和土地的一樣，分為無、火、水、地、風五種；種族則分為人、獸、龍、不死、植物五種。火屬性與水屬性互相對抗，而風屬性則與地屬性互相對抗，此外假若Creature跟其所配置土地具同一屬性，則該Creature在戰鬥時會取得HP的Bonus，但要注要有部份Creature並不能配置於特定的土地。



CARD

Card是《Culdcept》之本，而卡片主要分為三大類。

Creature：配置於土地上，侵略對手土地時亦會用到。

Item：支援Creature的戰鬥。

Spell：對土地、Creature和Scepter都有各種各樣的效果。

Scepter可擁有的卡片數量理論上無限制（卡種約500），但一本帶入戰場的Book只可容納50張卡片，同一款卡片也不能帶超過4張，在林林總總的卡片堆中選出50張卡片，用以對抗特定對手，是遊戲其中一個具策略性的地方。

無屬性Creature

無屬性Creature的召喚Cost比較低，ST卻意外地高，其平均值比水屬性的猶有過之。另一方面，HP一般很低，加上除變色龍外，根本得不到地形效果，很易被擊倒。然而只有無屬性曉得將Scroll（卷軸魔法）以外的攻擊反射或無效化，若然能用Spell去除其弱點，無屬性其實都可期待作為防禦Creature之用。

其次是甚少Creature和Item能令無屬性Creature的攻擊無效化，加上本身完全沒有配置限制，因此可作為侵略的棋子。又有賴其低召喚Cost，所以很適宜用作援護用（即是將HP和ST加算到原來的Creature之上）道具。總括而言無屬性Creature和風屬性的一樣很有侵略性，問題是侵略以後的防禦問題。基本戰法是侵略成功後盡快換上相應土地屬性的Creature。

火屬性Creature

火屬性Creature全體都有不俗的HP和ST，不少亦具先制或援護的能力，憑其特殊能力和攻擊力要輸都唔易。另一方面，召喚Cost卻較高，有些需要在火屬性土地才能召喚出來，又或事先要擁有複數的同屬性領地。因此初期火屬性Creature的確不甚活躍，得到穩定的魔力收入來源以後才能發揮火屬性的真正本領。因其高HP，侵略過後拿他們留在原地也不用擔心。Dragonfly是個例外，牠的HP只有20，雖然有先制能力，但還是盡快將牠換走較為安全。如果要以火屬性Creature為主，則可使用Mana（加魔力的Spell）彌補魔力不足的缺點，與移動系的Spell併用，確保魔力之收入。

不能召喚Creature的理由

圖示	理由
G	魔力不足
	沒有能成為祭品的卡片
	召喚妨害的效果
	未擁有某屬性的土地
	不能配置於該屬性的土地
	防禦型Creature，不能用於侵略

◆無屬性Creature的特徵

卡片能力	對象／擁有該能力Creature的總數	百分比
先制	3／24	12.5
防禦型、後手	1／22	4.5
援護	5／17	29.4
再生	1／6	16.7
強打、即死	6／26	23.1
反射、無效	6／24	25

◆火屬性Creature的特徵

卡片能力	對象／擁有該能力Creature的總數	百分比
先制	5／24	20.8
防禦型、後手	6／22	27.3
援護	3／17	17.6
再生	0／6	0
強打、即死	5／26	19.2
反射、無效	3／24	12.5

水屬性Creature

單看數值，水屬性Creature似乎不太中用，ST平均值低下，HP也絕不可算得高，配置限制亦很嚴謹。另方面，水屬性中有些是依據擁有土地數而增加HP，即是話在遊戲終盤水屬性Creature會有壓倒性的優勢。假使所用的Book係以水屬性為主，則可考慮再加入Magic Bolt（令指定Creature受20點損傷）、Mana，與及用以緊守據點的防具。因其ST值低，侵略時最好先裝備上武器。



地屬性Creature

地屬性Creature的HP平均較高，ST亦十分優秀，Cost消費頗大，不過召喚的配置限制很小。比例上會有較多的地屬性Creature懂得使用再生或援護能力。再生、援護極好用，尤其是高HP的Creature，在高Level的土地上效果尤為明顯。觀其能力屬於平衡型，基本上運用低消費的Creature能有較速發展。侵略時用援護性Creature，防禦時則用HP高的，但是太依賴援護會招致魔力過度消耗和手牌減少的惡果。

◆水屬性Creature的特徵

卡片能力	對象／擁有該能力Creature的總數	百分比
先制	2／24	8.3
防禦型、後手	6／22	27.3
援護	3／17	17.6
再生	1／6	16.7
強打、即死	5／26	19.2
反射、無效	6／24	25

◆地屬性Creature的特徵

卡片能力	對象／擁有該能力Creature的總數	百分比
先制	5／24	20.8
防禦型、後手	6／22	27.3
援護	4／17	23.5
再生	3／6	50
強打、即死	5／26	19.2
反射、無效	6／24	25

風屬性Creature

風屬性Creature一般召喚Cost都很低，配置限制寬鬆，應很輕快地便能用它們來擴展領土。此外ST高而又有先制力的Creature多，適用於侵略戰，只不過HP是繼無屬性之後最低的一種屬性。可謂一分錢一分貨，結論是Cost消費低＝容許多使用武器而不對魔力做成壓力；配置限制寬鬆＝在序盤至中盤都能夠以侵略為中心。侵略成功後，便配合地形交換HP較高的Creature。如若以風屬性為中心，則必需充實防具的份量。

◆風屬性Creature的特徵

卡片能力	對象／擁有該能力Creature的總數	百分比
先制	9／24	37.5
防禦型、後手	3／22	13.6
援護	2／17	11.8
再生	1／6	16.7
強打、即死	5／26	19.2
反射、無效	3／24	12.5

ITEM

Item在戰鬥中讓Creature獲得額外的能力，一次戰鬥只可使用一張Item Card，使用過後Item Card便會被廢棄。

武器：弓箭、槍、劍等武器主要用來增加Creature的ST。

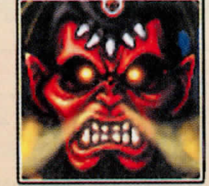
防具：鎧甲、頭盔等防具主要用來增加Creature的HP。

道具：藥物、指環、樂器等道具有先制、回復、麻痺、無效化等效果。

Scroll：魔法卷軸用以代替通常攻擊，攻擊是以卷軸所記載的魔法發動，無視地形效果而直接扣除對手的HP基本值（一般是先扣除地形效果所賦予的HP）。不過要注意Creature的ST並不能加算至魔法攻擊力之上。

◆種族及可使用的Item關係

	人族	獸族	龍族	不死族	植物
武器	○	○	×	○	×
防具	○	○	×	×	○
道具	○	○	○	○	○
Scroll	○	×	○	○	×







SPELL

Spell的字面意思是魔法咒文。在自己的回合時，於抽卡後擲骰前使用，大致分為以下幾類：

攻擊系：令特定的Creature受到傷害或妨害敵Scepter的行動

防禦系：回復Creature的HP和狀態、防禦敵Scepter攻擊、保護土地與自身、增加魔力等，都可歸入此類。

移動系：改變骰子，數目移動至特定的土地等諸如此類。

其他：不能歸納於以上分類，例如改變土地屬性，以至Book的編排等等。

CULDCEPT UNVEILED

領地指令

領地指令有四種：土地的Level Up、地形變化、Creature移動、Creature交換，茲分述如下：

○ 土地Level Up

將自己的領土Level Up，從而使土地的價格和過路費提升。Level Up分一至五個階段，一度Level Up的土地，除非受到Spell的影響，否則其Level會保持不變。Level Up所必要投入的魔力，因循土地的基本地價而變動，實際上可用以下數式計算出來（↓希望印出來的時候「AIM LEVEL-1」和「PRESENT LEVEL-1」還有上標便好了。唉，都是TXT檔案的限制，不太支緩數式的表達）：

必要魔力＝基本地價×$2^{(\text{AIM LEVEL-1})}$－基本地價×$2^{(\text{PRESENT LEVEL-1})}$

舉例説，設基本地價為100G，Present Level為1，目標是提升至Level3，那麼所必要的魔力便是：

(100×2×2－100×1)G＝300G

↑2自乘0次等於1，唔，很基本的數學常識哩。另外從以上數式可以看出，由Level1提升至Level3與及由Level3提升至Level5雖然都是升了兩個等級，然而後者所花費的必要魔力會比前者高很多。

Level Up的好處就多喇，見下述：

●總魔力的上昇－一般而言地價的上昇幅度要比用以Level Up投入的魔力為大，短期來説已能提高總魔力（總魔力是一個排位指標，越快達至勝利條件定下的總魔力者，越有機會成為第一位）。

●過路費的上昇－其他Scepter踏入別Scepter的領土都要交過路費，只有Level高的土地才能做成威脅。

●加強地形效果－將同屬性Creature放置於土地上會獲得HP Bonus，土地Level越大，所得Bonus越越大所得多。

○地形變化

地形變化的目的有兩種，其一是令土地上的Creature獲得同屬性的地形支援效果；其二是間接令土地的價格上升。怎樣説呢？因為假如在同一Area擁有多個（超過一個）同一屬性的土地，土地的價格便隨之而上升（連鎖效應）。通常地形變化的消費是300G，對無屬性的地形只需100G，Level每升一級要用多100G。

○ Creature移動

將配置好的Creature移動，移動是一種不消耗魔力的指令。移動目的地基本上是鄰接的土地，並不包括特殊地形在內。另外，防禦型Creature是不能移動的。至於原來的土地，當然是就此騰空了出來。

移動指令不太常用，但以下的好處不可不知：

●獲得支援或地形效果－假如移動後的土地與自己的領地鄰接，便可獲得支援效果（ST Bonus）。至於地形效果，相信不用多作解釋了。

●占據鄰接地－如果鄰接地因某種理由成為空地，我方便可乘機占領。倘若該幅土地Level甚高，結果會好禾味。

●侵略－一般而言只有Scepter踏入敵方領土才能實施侵略行動。假如用移動指令，便可直接派我方Creature向鄰接的Creature攻擊。

○Creature交換

交換Creature，就是召喚新的Creature來取代已配置的Creature。召喚限制在此情況下同樣生效，當然召喚Cost亦不例外。有時對電腦戰也會遇上很會用此項指令的對手，他們的目的是為了什麼呢？

●回復－將HP受損或中了不良狀態的Creature換掉，被換走的Creature返回手牌後，HP和不良狀態會即時回復，下一回合便可以如新卡一樣拿來召喚了。

●還就地形屬性－若要快速地擴張領土，有時未必能顧及地形效果，而將不同屬性的Creature召喚出來。當得到適用的Creature後，才將先前的換掉。

土地的價值

土地等級上升一級，其地價便會提升兩倍，如是者基本地價高的土地才有被狙擊的價值。那些地價低的地區上升至Level 5，恐怕只能讓Creature獲得強力地形效果。

◆地價一覽（下表設基本地價為100G，列出了Level Up和連鎖對地價的影響。括號內的數字為過路費）

	1連鎖	2連鎖	3連鎖	4連鎖	5連鎖
Level 1	100(20)	150(30)	180(36)	200(40)	220(44)
Level 2	200(60)	300(90)	360(108)	400(120)	440(132)
Level 3	400(160)	600(240)	720(288)	800(320)	880(352)
Level 4	800(480)	1200(720)	1440(864)	1600(960)	1760(1056)
Level 5	1600(1280)	2400(1920)	2880(2304)	3200(2560)	3520(2816)

◆連鎖與地價（雖然有6、7連鎖這回事，可是倍率仍然是2.2倍。上表的地價便是用以下關係計算出來）

連鎖（土地）之數	1連鎖	2連鎖	3連鎖	4連鎖	5連鎖
對地價的倍率	×1	×1.5	×1.8	×2	×2.2

◆地價與過路費（地價一覽表中括號內的數字，便是用以下關係計算出來）

土地Level	1	2	3	4	5
對地價的倍率	×0.2	×0.3	×0.4	×0.6	×0.8

特殊地形

除通常土地外，某些版圖還會出現特殊地形，各有其功能。

城：既是Start的地點，也是一個Goal，每一個版圖必備的地形。當通過所有砦後再經過城，便可獲得周回Bonus（基本Bonus＋領地Bonus＋護符Bonus）。同時我方版圖上的Creature將能回復MHP（MAX HIT POINT）20%的HP值。另外要是Scepter停於城中，便可以使用領地指令。

砦：同樣為每一個版圖必備的地形，最少一個，最多四個，其方位分別以N／E／S／W來表示。Scepter曾經通過的砦，可從他的Status Panel確認之。身處砦內亦可以使用領地指令。

聖堂：處理護符買賣的地方。通過或踏入聖堂後，Scepter便能作護符的買賣，護符的作用和股票的很相似，其價值和當時地價甚有關聯（詳見下文）。買賣護符有分Area和屬性的類別，不要搞錯才好。



商店：販賣卡片的商店，只有Scepter踏入商店才能購入。每間商店所賣的卡片都不盡相同，一次過只能買一張卡片。假使當時手牌已有6張卡片，Scepter便一定要捨棄其中一張。因此在購入卡片前，應該先要確認手牌的情報。



轉送魔法陣：版圖上的Wrap Zone，踏入轉送魔法陣的Scepter會被強制轉送至另一魔法陣。有如一般移動，轉送後如果Scepter曾經通過自身的領地，便可對該些土地作出領地指令。

廟／遺跡：對CULDCEPT世界的眾神作出禱告的地方（踏入才能生效）。七位神靈分別是主神（時之神）、創造與秩序之、神破壞與混沌之神，以及掌管地、水、火、風的四神。「禱告」共73種，其效果Scepter本身是只有很少的決定權（通常無）。至於對象，多數都是隨機決定的。

◆禱告一覽

名稱	內容
投獄	對象Scepter會一直行動不能，直至能擲出偶數點數為止。
報應	所有領地中，假若土地和Creature屬性不符，HP會減少1／2。
神隱	對象Scepter失去一枚Creature卡。
Card盜取	對象Scepter失去一枚Spell或Item卡。
魔力盜取	對象Scepter隨機失去10~60G。
護符盜取	對象Scepter失去某屬性的護符。
浪費	你要將持有魔力的5%送給所有Scepter。
障壁	你所有領地在1回合間過路費上升30%。
減稅	你所有領地在1回合間過路費下降30%。
催眠	你所有領地在1回合間不能收取過路費。
叛逆	對象Scepter的某一領地成為另一位Scepter的囊中物。
逆回轉	由下一回合開始Play的次序逆轉。
護符獲得	你獲得10個某屬性的護符。
洪水	某Area的水屬性護符價值上升10%。
颱風	某Area的風屬性護符價值上升10%。
噴火	某Area的火屬性護符價值上升10%。
豐作	某Area的地屬性護符價值上升10%。
沈默	你在下一回合不能使用Creature卡。
幸運	你在下一次進入敵人的領地時不用付過路費。
不幸	你在下一次進入敵人的領地時要多付30%的過路費。
恐慌	某Area的護符價值下降10%。
命之潮流	某Area你的Creature可回復所有HP。
眾神的恩惠	你會獲得某Area的全屬性護符各5個。
搶奪	你在下一回合間，能奪取別的Scepter所得過路費的20%。
赤色之禍	某Area的火屬性Creature之ST下降20%。
黃色之禍	某Area的風屬性Creature之ST下降20%。
綠色之禍	某Area的地屬性Creature之ST下降20%。
青（藍）色之禍	某Area的水屬性Creature之ST下降20%。
黑色之禍	某Area的全屬性Creature之ST下降20%。
祝祭	你會獲得等同於所有護符價值10%的魔力。
祝福	你能奪取所有Scepter現有魔力的10%。
大好機會	你能獲得一片土地。
邪惡力量	你在3回合間不能使用Item Card。
魔力之泉	你可在3回合間，用平常三成的魔力召喚Creature，使用Item Card。
疫病	某Area的Creature受到HP10%的損傷。
赤色之力	某Area的火屬性Creature之ST上升20%。
黃色之力	某Area的風屬性Creature之ST上升20%。
綠色之力	某Area的地屬性Creature之ST上升20%。
青色之力	某Area的水屬性Creature之ST上升20%。
金色之力	某Area的全屬性Creature之ST上升20%。
赤色之毒	某Area的火屬性Creature受到HP20%的損傷。
黃色之毒	某Area的風屬性Creature受到HP20%的損傷。
綠色之毒	某Area的地屬性Creature受到HP20%的損傷。
青色之毒	某Area的水屬性Creature受到HP20%的損傷。
黑色之毒	某Area的全屬性Creature受到HP20%的損傷。
赤色之種	某Area的火屬性Creature能回復HP的20%。
黃色之種	某Area的風屬性Creature能回復HP的20%。
綠色之種	某Area的地屬性Creature能回復HP的20%。
青色之種	某Area的水屬性Creature能回復HP的20%。
金色之種	某Area的全屬性Creature能回復HP的20%。
休暇	1回合間你的Creature會陷入痲痹狀態。
錯亂	你在3回合間，所得過路費的一半要送給任何一位Scepter。
尊敬	你下次入城時會獲得130%的周回Bonus。
脫力	你在3回合間，要用平常多兩成的魔力召喚Creature，使用Item Card。
恐怖	你在下1回合不能用Creature侵略。
魔力搾取	1回合間你會獲得額外的魔力，其值等於其他Scepter使用卡片的Cost。
願望	可從7個願望中任擇其一。
解咒	消除所有施於土地的咒語。
魔力逆轉	擁有最多魔力那位Scepter跟最少魔力那位交換魔力。
報酬	你獲得周回數×50G的魔力。
均衡	順位低的Scepter會取得大量魔力。
放逐	你會跳到別的地方。
小運氣	獲得200G。
四個署名	你會變成已通過所有砦的狀態。
遲延	你所選的Scepter，在兩回合間只能行1~3步。
加速	你所選的Scepter，在兩回合間能行6~8步。
祭典	所有Scepter都能取得100G。
拾物	獲得50G。
慈悲	你會獲得順位×100G的魔力。
希望	你能從Book抽取兩張卡片。
咒文破	消除所有施於Scepter的咒語。
魔封壁	你不會在兩回合間成為Spell的對象。
飛行	你在下個回合能同時擲兩粒骰。

護符



正如上文所述，護符的運用有如股票一樣，廉價的時候購入，升值的時候賣出。魔力短絀時可以放棄護符交路過費，而不用放棄土地。只是護符的價值並不能用於召喚Creature和使用Item等。

◆護符的價值和利用方法

護符的價值跟地價有密切，關係可由下式看出：

護符的基本價值＝版圖上的地價總和÷40

地價取決於基本地價、連鎖和土地Level Up三個要素。玩者要看準哪兒地價將會上升，然後在早期購入相關的護符。然而地形變化很容易便會改變護符的價值，大家不妨利用這點對付手執大量護符的Scepter。令手頭上護符價值上升的方法有很多，其中一種是購入與自己擁有領地有關的護符，再提升那些土地的Level。另一種是購入與對手擁有領地（很有升值潛質的）有關的護符。確實地讓總魔力上升，才是護符的真價。由於護符隨手可得（指中期以後的版圖），護符的重要性實在不能忽視。

卡片的獲取

基本上每玩完一個版圖，無論輸贏都會獲得一些卡片。當然越上位者，能取得的卡片便會越多，至於有幾多就由版圖本身去決定。另外若與人對戰，優勝者甚至能隨機抽取最下位者最多4張卡片。

◆能獲得卡片與版圖

MAP／CARD種類	無	火	水	地	風	Item	Spell
ROCA	○	○	○	○	○	○	○
SNEPH	○	×	○	○	×	○	○
Mt. KARIN	○	○	×	×	○	○	×
GOSA	○	×	×	×	○	○	×
KELDER	○	×	○	×	×	×	○
TALIO	×	×	×	○	○	○	○
Mt. GILMAN	○	○	×	×	×	×	○
BISTEAM	○	×	×	○	×	○	○
NABATH	×	×	○	×	○	○	×
HELL of DARKNESS	○	○	○	○	○	○	○

Creature能力一覽



先制：戰鬥時通常是由侵略那方開始攻擊，有此能力的Creature即使在防禦那方都可以率先攻擊，除非對方都擁有先制攻擊。

後手：跟先制型相反，後手的Creature無論如何都較遲攻擊。

防禦型：此種Creature不能侵略，只能配置於空地，亦不能移動，通常HP都比較高。

援護：有此能力的Creature能把其他Creature當道具使用，將其ST與HP加算到自己身上，而被當道具使用的Creature將會在戰鬥後消耗掉。

強打：以ST的1.5倍效能對敵人做成傷害，通常以某種屬性的Creature為對象。

變身：戰鬥中變身成另一種Creature。

毒：令對戰Creature中毒，中了毒的Creature每次戰鬥後都會減少少許HP。

痲痺：封住對手的所有行動，當然連反擊都不能啦。

即死：通常是只對某種屬性和種族有效，而且不一定能成功。

魅了：將對戰Creature變成玩者的手牌。

石化：令對手變成石頭，並使其屬性、種族、能力都產生變化。

無效：使對手的攻擊完全或部份無效化。

反射：反射對手的所有或一半攻擊。

再生：戰鬥終結時，無論所餘HP剩幾多都好，HP都回復至最大值。

混亂：對敵人所做成損傷的25%，在戰鬥後會送回自己身上。

能力值變化：ST、HP的數值會隨機變化。

危險的冒險

冒險之前

開始冒險前想大致講講旅程中會遇到的對手。除了ZENETH，基本上每位對手都有兩本Book。故事模式中對手都用Book 1，贏了他們後再次挑戰才用Book 2。整體上Book 2的卡片會較強勁。至於對戰模式所使用的Book則會隨機決定。

◆STORY MODE完成前各版對手所使用的Book

Map	Character	Book
ROCA	ZENETH	ZENETH1
SNEPH	SEBASTIAN	SEBASTIAN1
Mt. KARIN	KOU-TETSU	KOU-TETSU1
GOSA	WEYDEN／ZENETH	WEYDEN1／ZENETH2
KELDER	MIRANDA	MIRANDA1
TALIO	O'RILEY／ZENETH	O'RILEY1／ZENETH3
Mt. GILMAN	HOROWIZ／ZENETH	HOROWIZ1／ZENETH3
BISTEAM	GULDBERG／ZENETH	GULDBERG1／ZENETH3
NABATH	BELKHAYR／ZENETH	BELKHAYR1／ZENETH4
暗黑之奈落	BALTAIRS／ZENETH	BALTAIRS1／ZENETH4

城塞都市ROCA

土地數：無0／火5／水5／地5／風5
特殊地形：砦×1
護符(初期值)：火12／水12／地12／風12
商品卡：無

四屬性土地數量平均分配。故事模式中最簡單的一版，適合安排劃一的Creature屬性比率進入。連鎖較易造出來，不過大家實不需要拘泥於製造連鎖，免得對手在早早取得周回Bonus後買田買地。因此初期應著重於快速移動，即是將FLY、HASTE等Spell編入Book內。至於土地Level，到有剩餘魔力才提升也未遲。周回的周期短，可以放心用高消費的卡了。由於此一版沒有分岐路，所以每一塊土地都有同等的佔領價值。

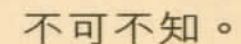
ZENETH



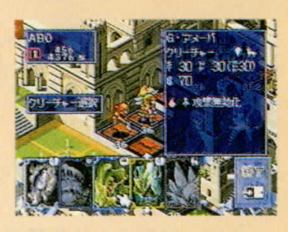
視你為宿敵，固執地要跟你一決高下。他生而為邊境小國的王子，小時候其地位被叛逆的家臣奪去，從此過著四處飄泊的日子。後來被仁厚的師父收養，將一顆龍眼珠移植至ZENETH身上，「龍目之ZENETH」的稱號便是由此得來。其後村人因害怕卡術師的力量而將ZENETH的師父殺死，導致ZENETH變成一隻復仇之鬼。現在他的野心是利用CULDCEPT之力征服整個世界。

ZENETH攻略法

ZENETH擁有4本書，隨故事的發展會換上更強力的卡片，基本上都是將四種屬性均等地分配。他的行動模式是盡早將Creature配置於空白地上，待有機會才換上符合土地屬性的Creature，此後便會將土地升級。面對HP低的Creature，他會使用Magic Bolt將其剷除(只限於Book3、4)；面對沒有勝算的對手，他仍會逞強派Creature侵略，在這情況下他不會使用Item，卻可能引到慎重的玩者浪費Item，這點



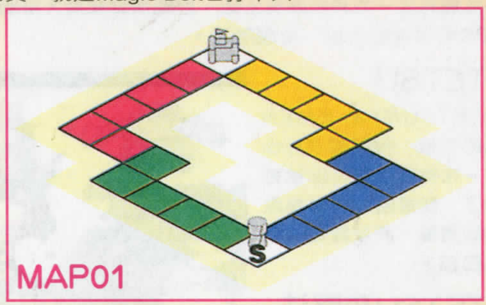
不可不知。



當ZENETH抽到移動系的Spell，例如Haste和Slow，都會立即使用。我方亦可揀選一些移動系的Spell對抗之，因為後使用的Spell，其效果會Cover前一個的。另外他完全不會購買護符，商店也幾乎不利用，是強大的ZENETH之一個致命傷。

ZENETH的對抗手段

ZENETH擁有均等數量的四屬性Creature，從某種意義來說，他的手牌擁有很高平衡度。之不過我們並非找不到他的缺點，首先他喜歡用上有先制能力的Creature，他們雖攻守皆能，卻有著低HP的缺點，只要我方多找一些有先制力的Creature作為侵略工具，便有更大勝算。其次是ZENETH完全不使用卷軸攻擊，Unseen、Decoy一類Creature在正常戰鬥中便可成為ZENETH的剋星。假如再加上Land Protect咒文，就連Magic Bolt也打不入。



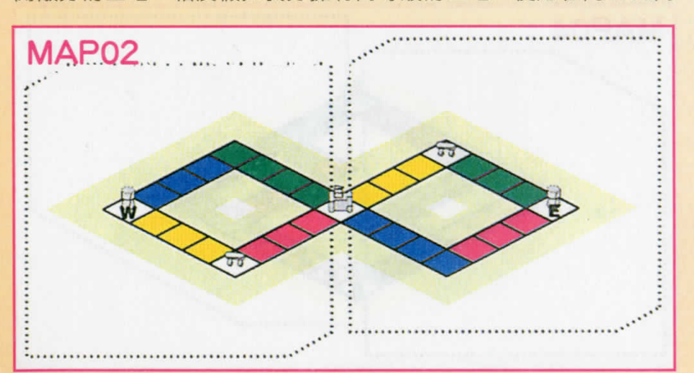
○Map Data
初期魔力：400G
基本Bonus：300G
目標魔力：5000G(最小值)→6000G(基本值)→90000G(最大值)
最大獲得Card數：8張
最大步行點數：6

貿易都市SNEPH



土地數(東)：無0／火3／水4／地3／風3
土地數(西)：無0／火3／水3／地4／風3
土地數(合計)：無0／火6／水7／地7／風6
特殊地形：砦×2／廟×2
護符(初期值／東)：火7／水10／地7／風7
護符(初期值／西)：火7／水7／地10／風7
土地數(合計)：火14／水17／地17／風14
商品卡：無

城堡很鮮明地將區域分為東西兩部分，要注意即使是同屬性的土地，在不同區域也不能造成連鎖。如果玩者手頭上有Permission這卡片，移動會稍為有利，因為只要行走其中一個區域便能取得周回Bonus。另外在取得周回Bonus後立即走回頭路，以求為剛占領的土地升級也是一個辦法。城堡作為一個分岐點，玩者可以較易避開敵方的土地，相反假如我方擁有高等級的土地，便應在同Area內



選擇一片距城同一距離的土地Level Up，理由很簡單，敵人在通過城後不能選擇行左或行右來避開踏中我方的土地。五屬性中水、地兩種稍稍偏多，又較易造出連鎖，Creature亦應多選擇此兩種屬性。

SEBASTIAN



SEBASTIAN的母親身患頑疾，某日他遇見一隻奇異的動物波可波可，牠不但十分可愛，還通曉人言。其實波可波可是惡魔的化身，牠看中SEBASTIAN有作為Scepter的素質，便企圖利用他，騙他說如果能征服世界，便可以治好他的母親。SEBASTIAN信以為真，居然真的立志要是征服世界。

SEBASTIAN攻略法

SEBASTIAN主要是占領水、地兩種屬性，踏實地Level Up，並不惜使用道具堅守陣地，要侵略不易，所以還是準備些Holy Word作緊急回避用。他對其他土地相對冷淡，寧願支付高昂的過路費，因此玩者先將火、風屬性的土地Level Up是有效的戰法，或者先佔領水、地屬性的土地，再將地形變化。

SEBASTIAN的對抗手段

SEBASTIAN多用人族Creature。人族的ST／HP平均來說很叫人滿意，而且能使用全數道具，Book內有大量道具便好使好用了。然而人族的弱點也很嚴重，例如對即死、毒、痲痺的抵抗力很低，因此叫人族來守衛Level高的土地會有一定風險。

○Map Data
初期魔力：450G
基本Bonus：350G
目標魔力：6000G(最小值)→7000G(基本值)→90000G(最大值)
最大獲得Card數：10張
最大步行點數：7

幽玄山脈 Mt. KARIN

土地數：無0／火4／水4／地4／風4

特殊地形：砦×4

護符(初期值)：火7／水7／地7／風7

商品卡：無



表面上四屬性土地每種只有四塊，實際上由於是雙程道，要走的路是你見到的兩倍。Permission在此版極有用，相反Waste、Life Force等咒文不就不太中用了。往返踏足相同土地的機會大，盡快將土地Level Up可期待獲得過路費的回報。要是確保能擁有某一方角的所有土地，對戰情將有莫大幫助。最後一提，離開城堡越遠的土地，地價越高。

KOU-TETSU



KOU-TETSU是Mt. KARIN中最大力的巨猿，牠所用卡片也以力為主。在牠眼中沒有比牠更強的傢伙了，即是話牠自以為是世界第一的強者，而以趕走礙眼的人類為己任。

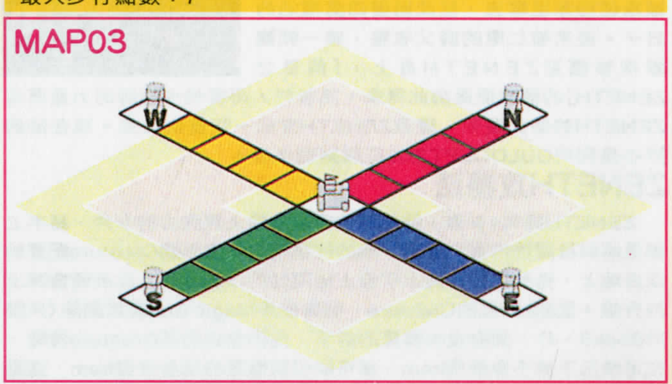
KOU-TETSU攻略法

KOU-TETSU是攻擊力一面倒的角色，不會買護符，不會用Scroll，即使沒有勝算的戰鬥仍會不惜一戰。的確，牠擁有的多是ST高的Creature和大量武器。然而防守是其致命傷，縱使有Spear、Scale Armor一類加HP道具，只要我方配備武器加先制攻擊或Scroll強打實行侵略，相信問題不大。另外KOU-TETSU執著於火、風屬性的土地，因牠只擁有此兩種屬性的Creature。

KOU-TETSU的對抗手段

討厭人類的KOU-TETSU多擁有獸族Creature，獸族與人類一樣對即死、毒、痲痺的抵抗力很低，建議大家準備Lightning、G · Snake、G · Spider等一類卡片。

○Map Data
初期魔力：600G　基本Bonus：400G
目標魔力：6000G(最小值)→7000G(基本值)→90000G(最大值)
最大獲得Card數：10張
最大步行點數：7



死之沙漠 GOSA

土地數(東)：無2／火4／水4／地3／風4

土地數(西)：無2／火4／水3／地4／風4

土地數(合計)：無4／火8／水7／地7／風8

特殊地形：砦×1／商店×2

護符(初期值／東)：火8／水8／地6／風8

護符(初期值／西)：火8／水6／地8／風8

護符(初期值／合計)：火16／水14／地14／風16

商品卡：無

東區…G · バット(30G)／マーフォーク(30G)／タイガービートル(30G)／コボルド(30G)

西區…ファイター(50G)／ホーリーワード1(30G)／フライ(30G)／D · ドア(40G)

Story Mode在此版初次出現無屬性地形，地形變化只需100G，利用這點相信能有效增加連鎖數量。分岐點有4個之多，好好利用將能回避對手領地，最值得Level Up的土地是城和砦附近的7片土地(共14片)，尤其是鄰接城的3片地屬性土地，敵方在周回結束前不巧又要支付巨額過路費的話，有可能會魔力枯渴。



KING-WEYDEN



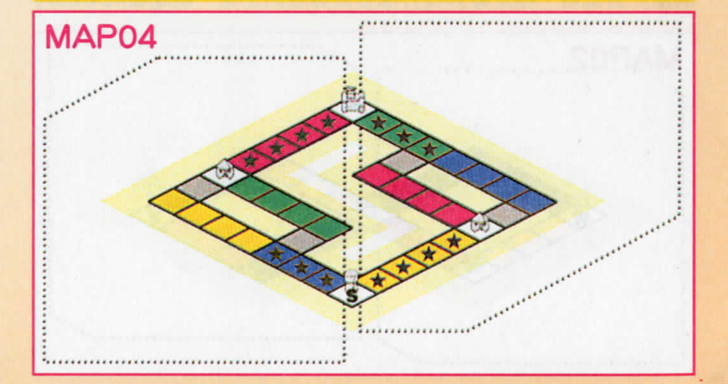
昔日是一名暴君，經歷一場革命後被迫下台，他的手枷因為被下了詛咒而沒法除下來。流亡期間手枷之苦激起他報復的念頭。

KING-WEYDEN攻略法



WEYDEN的作戰方針是集中領地再而升級，並用Haste增加周回數，不時喜到商店或聖堂購物。WEYDEN擁有的多是風屬性Creature，當然會狙擊風屬性土地，但他也會向其他土地打主意，佔領後才用地形變化變成風屬性。其實只要不給WEYDEN機會製造連鎖，風屬性Creature也不算得可怕，而且他濫用地形變化，會很易陷入魔力不足的境地。

○Map Data
初期魔力：450G
基本Bonus：350G
目標魔力：6000G(最小值)→8000G(基本值)→90000G(最大值)
最大獲得Card數：10張
最大步行點數：7



極寒之村 KELDER

土地數(東)：無0／火0／水5／地0／風5
土地數(西)：無0／火0／水5／地5／風0
土地數(北)：無0／火5／水5／地0／風0
土地數(合計)：無0／火5／水15／地5／風5
特殊地形：砦×3／聖堂×1／商店×2／廟×1
護符(初期值／東)：火1／水10／地1／風10
護符(初期值／西)：火1／水10／地10／風1
護符(初期值／北)：火10／水10／地1／風1
護符(初期值／合計)：火12／水30／地12／風12
商品卡：
東區…ホブゴブリン(30G)／フライ(30G)／メイス(10G)／レザーアーマー(10G)
西區…ウルフ(25G)／ホーリーワード1(30G)／ウイングブーツ(20G)／フリーズ(30G)

偏重於水屬性土地的版圖，以水屬性編成的Book雖然有利，但也要加入別屬性的Creature。版圖分為三個區域，Permission與Recall並用將大大加快周回速度。同時利用護符的買賣提升總魔力。東西兩個區域商店旁的土地是必爭之地，特別是西區那邊，因為水屬性土地是這版的獵物。



MIRANDA

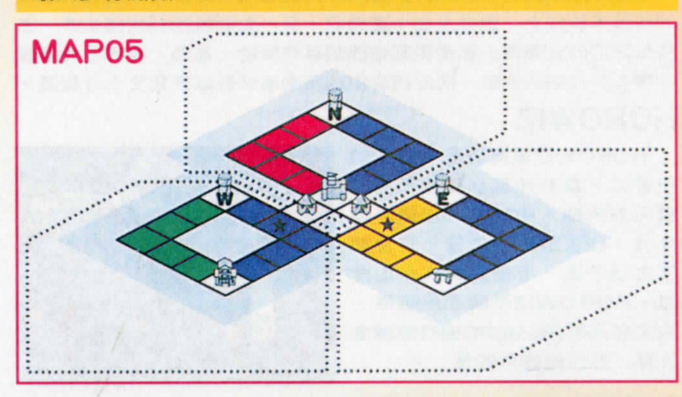
MIRANDA在學懂說話前已曉得編織，每日默默地編織，別人都覺得相當奇怪，不過她的編織技巧是每個人都會認同的。終於在她10歲生日，人們才發現她的編織品，已形成了一個巨大的圖案…。

MIRANDA攻略法



MIRANDA基本上會確保水屬性土地的連鎖並為其升級，而對其他地形不感興趣。她會慢慢買入護符，慢慢為土地升級，算是穩重型。對穩勝的戰鬥她會參加，否則情願支付高昂的過路費。MIRANDA甚少用地形變化，所以首先獲得水屬性土地的話將會取得優勢。

○Map Data
初期魔力：600G
基本Bonus：400G
目標魔力：6000G(最小值)→8000G(基本值)→90000G(最大值)
最大獲得Card數：12張
最大步行點數：8



豐穰之地 TALIO

土地數(東)：無4／火4／水3／地4／風3
土地數(西)：無4／火3／水4／地3／風4
土地數(合計)：無8／火7／水7／地7／風7
特殊地形：砦×4／聖堂×1／廟×2
護符(初期值／東)：火8／水6／地8／風6
護符(初期值／西)：火6／水8／地6／風8
護符(初期值／合計)：火14／水14／地14／風14
商品卡：無

一次周回頗花時間，為了不令中途耗盡魔力，應節制使用Creature數量。Haste和Fly等移動系咒文當然十分有用，相反Waste和Mind Blast將會對敵人做成魔力上的壓力。分散於版圖上的特殊地形和無屬性地形不利於製造大連鎖，因而要使用領地指令將無屬性地形變成有利地形，也不要忘記購買護符。

O'RILEY

O'RILEY原是一名農夫，某日他拾得一枚奇異的種子，結果他便當成是護身符帶上身。不久，他的身體發生了變化，變成了植物怪人！究其原因，是那枚種子本是一種邪惡的寄生生物，O'RILEY受其影響，打算征服全世界。



O'RILEY攻略法

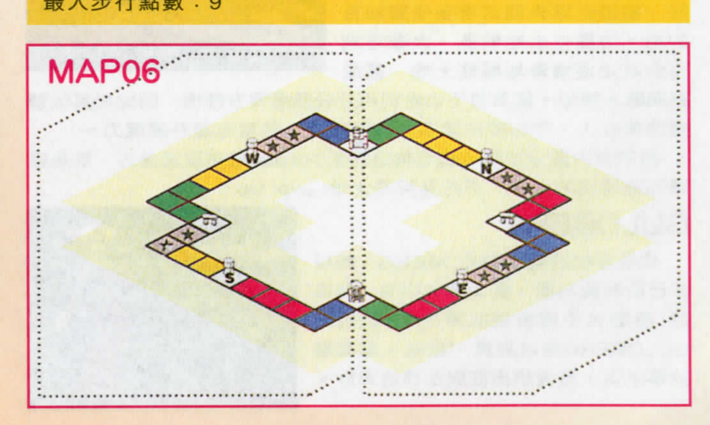
O'RILEY的戰法頗為牽強。一方面頻繁地為土地Level Up，一方面又積極侵略，其後又將土地屬性變化為地屬性，這樣做會導致慢性魔力不足。中盤以後他便開始購入地屬性護符，知道此點，玩者可先比他早一步購入。

O'RILEY的對抗手段

O'RILEY的Creature以植物系為主，其特徵是多防禦型，全體ST、低HP高，較有效的對抗手段是先早一步佔領土地。專對付植物系的卡片只有4張，分別是大蠶蟲、大蝸牛、酸雨、Worm Sword。



○Map Data
初期魔力：600G
基本Bonus：500G
目標魔力：6000G(最小值)→8000G(基本值)→90000G(最大值)
最大獲得Card數：12張
最大步行點數：9



灼熱地獄

土地數（東）：無0／火5／水5／地5／風5
土地數（西）：無1／火7／水4／地4／風4
土地數（合計）：無1／火12／水9／地9／風9
特殊地形：砦×2／聖堂×1／商店×2／轉送魔法陣×8／廟×2
護符（初期值／東）：火10／水10／地10／風10
護符（初期值／西）：火14／水8／地8／風8
護符（初期值／合計）：火24／水18／地18／風18
商品卡：



東區…ホーリーワード2(20G)／マジックボルト(50G)／バーフル(10G)／リコール(80G)
西區…ホーリーワード1(30G)／フレイムウィビル(35G)／テレポート(10G)／レザーアーマー(10G)

Book的構成應考慮到將各屬性的Creature平均編入。此版大規模的連鎖不易成立，還是多做小連鎖吧。另一方面積極利用魔法陣，尤其是西區的火屬性土地將對製造連鎖甚有幫助。當然，純粹依賴擲骰很難去到想到的地點，因此商店中的移動系和脫離系咒文十分重要。

HOROWIZ



HOROWIZ德高望重，深受弟子景仰。某日他從水晶球予見了自己的死期，HOROWIZ認為他死後，在生的市井之徒一定會如常生活下去，不能對世人作出貢獻。HOROWIZ不能忍受這點，決定在死前用CULDCEPT毀滅全世界，然而他的目的是…。

不歸森林 BISTEAM

土地數（東）：無0／火4／水3／地5／風4
土地數（西）：無0／火4／水4／地4／風3
土地數（北）：無0／火3／水4／地5／風4
土地數（合計）：無0／火11／水11／地14／風11
特殊地形：砦×2／聖堂×1／商店×1／廟×1
護符（初期值／東）：火8／水6／地10／風8
護符（初期值／西）：火8／水8／地8／風6
護符（初期值／北）：火6／水8／地10／風8
護符（初期值／合計）：火22／水22／地28／風22
商品卡：



ウルフ(25G)／マジックボルト(50G)／メイス(10G)／マナ(10G)

分歧點甚多，一不小心就會繞遠路，移動前應先確定現在位置和目的地。地屬性土地較多，大家可利用分岐之便搶奪地屬性土地，甚或避過敵人領地。當然對手也會利用分岐避過我方領地，因此如其依賴過路費收入，不如多作連鎖，多買護符，踏實地提升總魔力。

雖說有大量分歧點，然而有幾處是Scepter必然要通過的，那是跟城和砦連接的土地，不妨為那些土地Level Up。



GULDBERG

住在森林的魔女GULDBERG，她以自己的美貌為傲。魔女集會期間，有流傳「甚麼也不做會使肌膚衰老」之說，GULDBERG信以為真，想找一點有趣的事來做，最後想出征服世界的大計。

HOROWIZ攻略法

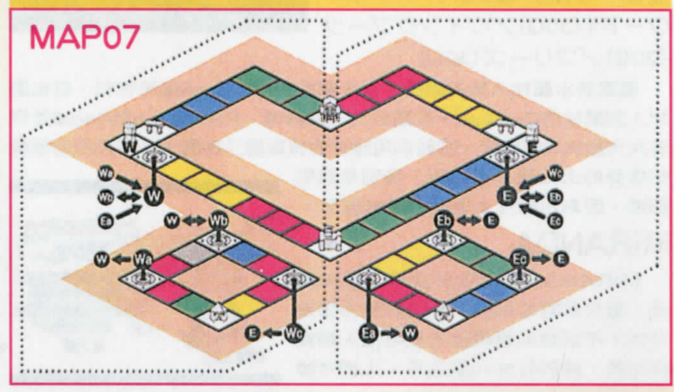


只有面對有勝算的戰鬥，HOROWIZ才會挑起戰端，因此玩者應先把高HP的Creature配置好，利用地形效果作個據點。



HOROWIZ會從開始逐步購入護符，在中盤以後一口氣用地形變化和Level Up增加總魔力，作為對抗辦法，玩者可以多編入一些低Cost和移動系的卡片，進行速攻作戰。

○Map Data
初期魔力：600G
基本Bonus：500G
目標魔力：7000G(最小值)→10000G(基本值)→90000G(最大值)
最大獲得Card數：15張
最大步行點數：8



GULDBERG攻略法

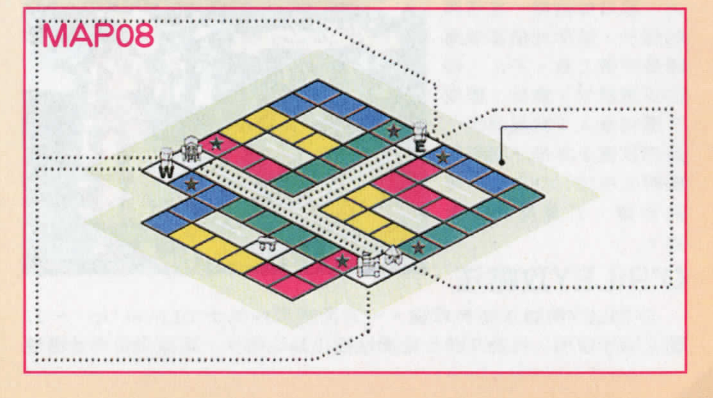


GULDBERG的行動難以捉摸，沒有計劃地消耗魔力買田買地，購買護符，



簡直是自我毀滅，因此她絕對稱不上為強勁的對手。Book以地屬性為主，多具援護能力，所以待她卡數少或魔力減退時才下手侵略也未遲。

○Map Data
初期魔力：500G
基本Bonus：400G
目標魔力：6000G(最小值)→8000G(基本值)→90000G(最大值)
最大獲得Card數：15張
最大步行點數：8



廢墟都市NABATH

土地數（東）：無5／火4／水3／地4／風3
土地數（西）：無5／火3／水4／地3／風4
土地數（合計）：無10／火7／水7／地7／風7
特殊地形：砦×2／聖堂×2／商店×1／轉送魔法陣×2／廟×2
護符（初期值／東）：火5／水7／地5／風7
護符（初期值／西）：火7／水5／地7／風5
護符（初期值／合計）：火12／水12／地12／風12
商品卡：
ホーリーワード1(30G)／ホブゴブリン(30G)／ファイアボルト(30G)／D・ドア(40G)



地價由內至外分三部份，以最內部的八格路（五格無屬性地）最值錢，佔領後據手頭上擁有的護符屬性決定要作出的地形變化。至於外圍四條小路的地價極低，電腦對手也不會選行，除非手頭有多餘魔力，又或是要避開敵領地，否則可以無視它們存在。

BELKHAYR

不要被他溫文的語調和儒雅的舉止所瞞騙，BELKHAYR其實是一位將惡魔奉為神靈的神父。他所供奉的惡魔沒有降臨，反而現世充滿光明，迫使他採取更積極的行動，務必要將世界變成惡魔的帝國。

BELKHAYR攻略法

BELKHAYR只會對他有興趣的土地才會下手，當踏入敵人領地而他又無興趣的話，無論有無勝算都好，BELKHAYR都不會進行侵略。另此他確實會運用護符來提升自己的總魔力，在此情況下，可用降低土地Level的咒文對抗之。

暗黑之奈落（地獄）Hell of Darkness

土地數（東）：無0／火9／水4／地7／風6
土地數（西）：無0／火6／水7／地4／風9
土地數（合計）：無0／火15／水11／地11／風15
特殊地形：砦×4／聖堂×1／商店×2／廟×1
護符（初期值／東）：火19／水9／地15／風13
護符（初期值／西）：火13／水15／地9／風19
護符（初期值／合計）：火32／水24／地24／風32
商品卡：
東區…ソーサラー(60G)／スロウ(50G)／ロングソード(20G)／チェインメイル(20G)
西區…ドラゴンフライ(50G)／フリーズ(30G)／ヘイスト(50G)／マナ(10G)

Story Mode最後一關，周回之道甚長，Permission和Haste又一次有用武之地。城堡四面的四條大直路雖然地價稍低，但因為屬必經之路，十分具潛力。全體土地以火、風兩種屬性為多數，尤其是東區有6片連續的火屬性土地，可屬全版圖首選地王。若然周回數夠多，你會發現MANA在此版的威力。

BALTAIRS

BALTAIRS原是三極神中抑制和中立之神，不過祂利用CULDCEPT的力量，企圖創造自己的世界。此事被發現後，祂與眾神展開了一場慘烈的戰爭。最後BALTAIRS被封印在黑暗的地獄中。被奪去力量的BALTAIRS現在從新蒐集CULDCEPT的力量，誓要向眾神報復。

攻略法

BALTAIRS基本上對於任何土地，只要一有機會便會奪取，並會著實地為土地Level Up，所以從祂手上搶走土地不是易事。BALTAIRS擁有的，盡是攻守兼具的卡片，唯一弱點是虛耗過多魔力，要是打長期戰，又讓祂得到賺取魔力的機會，贏祂便會很困難了。其次是BALTAIRS幾乎不會改變地形，手頭又有Permission，最後一版根本就是為BALTAIRS而設。

BELKHAYR的對抗手段

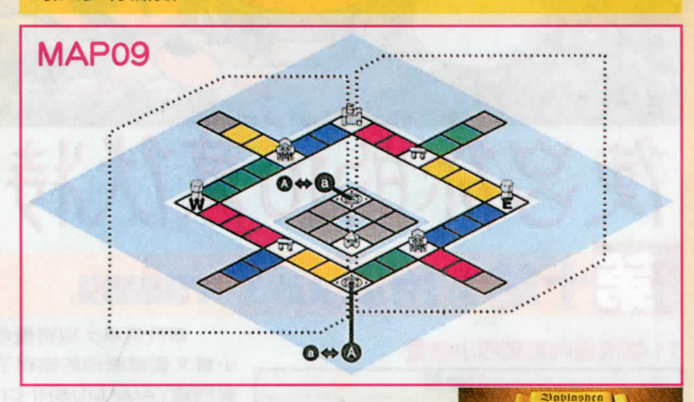
BELKHAYR的卡片多以不死族的Creature構成，而以下6種卡片是專為對付不死物而設：Cleric、Elf、Paladin、Vampire Killer、Holy Shield、Holy Symbol。





○Map Data
初期魔力：500G
基本Bonus：400G
目標魔力：7000G（最小值）→10000G（基本值）→90000G（最大值）
最大獲得Card數：15張
最大步行點數：8

MAP09





BALTAIRS的對抗手段

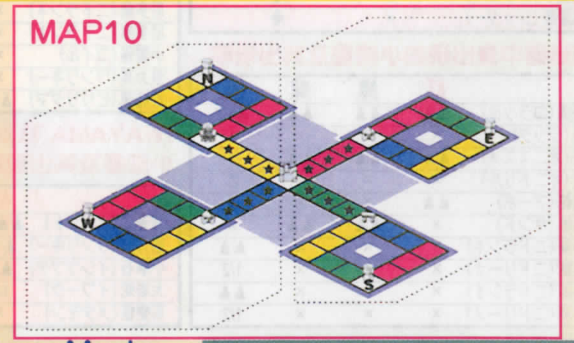
玩者可以集中最強的Creature跟BALTAIRS硬併，只是要面對魔力過度消耗的問題，如其同BALTAIRS正面交鋒，倒不如想法子浪費他的魔力。有效的卡片如下：Bandit、Mine、Mind Blast、Waste、Collision、Time Bomb……。





○Map Data
初期魔力：800G
基本Bonus：600G
目標魔力：8000G（最小值）→12000G（基本值）→90000G（最大值）
最大獲得Card數：18張
最大步行點數：10

MAP10



The End of the Story Mode

POCKET MONSTER

TEXT：進化成為精靈掌門人的小璘

GB	製造商：任天堂
RPG	售價：3000日圓
	發售日：發售中　記憶：8MB

比卡超！使出你的10萬伏特來作最後一戰吧！

第十站：IWAYAMA TUNNEL

11 號通道內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
大眼水母(メノクラゲ)	×	◆
沙路達(シェルダー)	◆	×
大鉗蟹(クラブ)	◆	×
噴墨海馬(タッツー)	×	◆

11 號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
波波(ポッポ)	×	×	×	▲▲
比比鳥(ピジョン)	×	×	×	▲
小哥達(コラッタ)	×	×	×	▲▲
哥達(ラッタ)	×	×	×	1/2
鬼雀(オニスズメ)	▲▲	▲▲	▲▲	×
阿柏蛇(アーボ)	▲▲	×	×	×
穿山鼠(サンド)	×	▲▲	▲▲	×
食夢獸(スリープ)	▲▲	▲▲	▲▲	▲▲

地鼠洞穴中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
地鼠(ディグダ)	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲
三頭地鼠(ダグトリオ)	1/2	1/2	1/2	1/2

9 號通道內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
蚊香蝌蚪(ニョロゾ)	◆	×
小呆獸(ヤドン)	◆	×
大鉗蟹(クラブ)	×	◆
巨鉗蟹(キングラー)	×	◆
噴墨海馬(タッツー)	×	◆

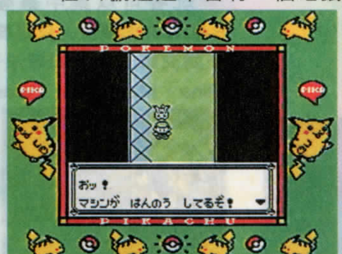
9 號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
小哥達(コラッタ)	▲▲	▲▲	▲▲	▲1/2
哥達(ラッタ)	×	×	×	1/2
鬼雀(オニスズメ)	▲▲	▲▲	▲▲	×
魔雀(オニドリル)	×	×	×	△
阿柏蛇(アーボ)	▲▲	×	×	×
穿山鼠(サンド)	×	▲▲	▲▲	×
尼多蘭(ニドラン♀)	×	×	×	▲▲
尼美蘿(ニドリーナ)	×	×	×	1/2
尼多郎(ニドラン♂)	×	×	×	▲▲
尼多利(ニドリーノ)	×	×	×	1/2

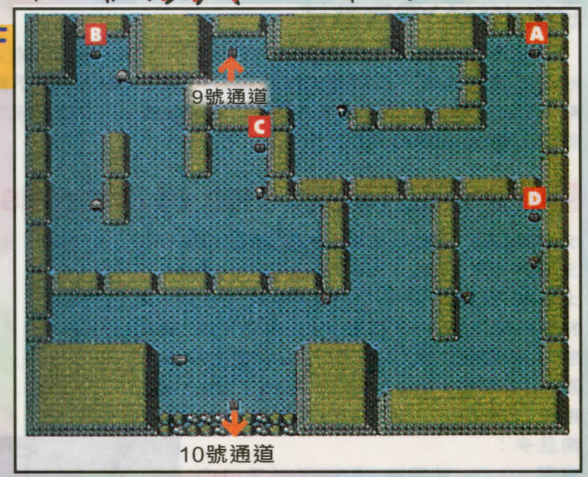
B1/F

擊敗馬卓士取得橙色聖章後，小智又要繼續他的旅程了；這次他要到達TAMAMUSHI CITY與擁有彩虹聖章的艾莉加挑戰，不過他先要通過11、9和10號通道，然後穿過IWAYAMA TUNNEL，之後還要經過SHION TOWN才能到達。

在11號通道中會有一個地鼠洞穴，當中有很多地鼠出沒的小智可由此返回2號通道，並取回在之前的地方未能拿到的道具，如在NIBI CITY中可使用「いあいぎり」進入博物館後門取得能變回化石飛龍的「ひみつのコハク」。另外在11和12號通道的閘口中，小智登上2樓並與大目博士交談，若小智已收集超過30隻小精靈，他便會送一個道具探測器(ダウジングマシン)給小智的了。



■咦！好像有反應呢！




■利用道具探測器搜尋道具

10 號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
小哥達(コラッタ)	×	×	×	▲1/2
哥達(ラッタ)	×	×	×	1/2
鬼雀(オニスズメ)	▲▲	▲▲	▲▲	×
阿柏蛇(アーボ)	▲▲	×	×	×
穿山鼠(サンド)	×	▲▲	▲▲	×
尼多蘭(ニドラン♀)	×	×	×	▲
尼多郎(ニドラン♂)	×	×	×	▲
小磁怪(コイル)	×	×	×	▲▲1/2
溫力其(ワンリキー)	×	×	×	▲1/2
雷霆彈(ビリリダマ)	▲▲	▲▲	▲▲	×

IWAYAMA TUNNEL B1/F內會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
波音蝠(ズバット)	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲1/2
溫力其(ワンリキー)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲
小拳石(イシツブテ)	▲▲	▲▲	▲▲	▲▲
大岩蛇(イワーク)	1/2	1/2	1/2	×
百變怪(メタモン)	×	×	▲	×

IWAYAMA TUNNEL是一處十分黑暗的地方，玩者基本上是看不清內裏的情況的，所以最好攜帶懂得「フラッシュ」的小精靈入內。在共分2層的IWAYAMA TUNNEL中，有不少敵人從中監視着，所以又可從戰鬥中賺取金錢和經驗值了。



■在地鼠洞穴有很多地鼠出沒



■現在能進入博物館的後門了

■還裏漆黑一片，怎算好呢？

IWAYAMA TUNNEL B2/F 內會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
波音蝠(ズバット)	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲	▲▲
溫力其(ワンリキー)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲1/2
小拳石(イシツブテ)	▲▲	▲▲	▲▲	▲▲
大岩蛇(イワーク)	▲	▲	▲	▲
百變怪(メタモン)	×	×	▲	×



第十一站：SHION TOWN



■在占卜店中，姓名學家替小精靈研究姓名

在義勇兵之屋中得知那裏的FUJI長老在POKEMON TOWER中失蹤了，小智於是便替他們入內找回長老。可是由於需要能辨識幽靈身份的道具「シルフスコープ」，所以他暫時只好通過8和7號的通道到達TAMAMUSHI CITY，才能在那裏取得那道具。

■長老究竟在哪裏呢？

■幽靈的正體是什麼來的？

10號通道

8號通道

12號通道

SHION TOWN

1 義勇兵之屋
2 占卜店
3 POKEMON TOWER

SHION TOWN 內買到的道具

超級精靈球(スーパーボール)	600元
良好傷藥(いいキズぐすり)	700元
元氣的碎片(げんきのかけら)	1500元
脫離洞穴之繩(あなぬけのヒモ)	550元
銀色噴霧(シルバースプレー)	500元
解毒劑(どくけし)	100元
燙火膏(やけどなおし)	250元
動彈不能解除劑(こおりなおし)	250元
麻痺解除劑(まひなおし)	200元

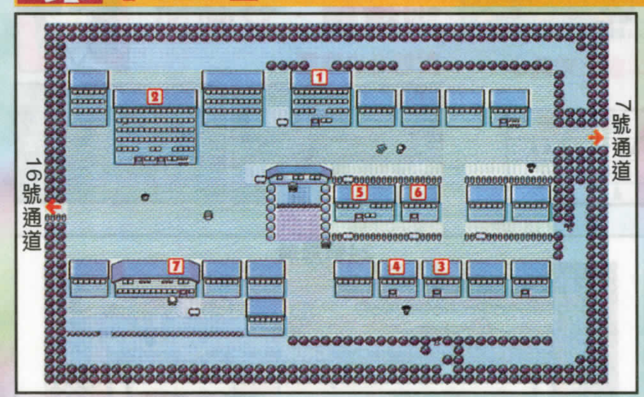
8號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
波波(ポッポ)	▲▲	▲▲	▲▲	▲▲
比比鳥(ピジョン)	×	×	×	▲
小哥達(コラッタ)	×	×	×	▲1/2
阿柏蛇(アーボ)	▲1/2	×	×	×
穿山鼠(サンド)	×	▲1/2	▲1/2	×
六尾(ロコン)	×	▲1/2	×	×
波波球(プリン)	×	×	×	▲
喵喵怪(ニャース)	×	▲▲	▲▲	×
猴怪(マンキー)	▲▲	×	×	×
護主犬(ガーディー)	▲1/2	×	▲1/2	×
卡斯(ケーシィ)	×	×	×	▲1/2
尤基納(ユンゲラー)	×	×	×	1/2

7號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
波波(ポッポ)	▲▲	▲▲	▲▲	▲▲
比比鳥(ピジョン)	×	×	×	▲
小哥達(コラッタ)	×	×	×	▲1/2
六尾(ロコン)	×	▲	×	×
波波球(プリン)	×	×	×	▲
喵喵怪(ニャース)	×	▲▲	▲▲	×
喇叭芽(マダツボミ)	×	▲▲	×	×
行路草(ナゾノクサ)	▲▲	×	▲▲	×
猴怪(マンキー)	▲▲	×	×	×
護主犬(ガーディー)	▲	×	▲	×
卡斯(ケーシィ)	×	×	×	▲▲

第十二站：TAMAMUSHI CITY



TAMAMUSHI CITY

1 TAMAMUSHI大廈
2 TAMAMUSHI百貨
3民居
4食堂
5火箭遊樂場所
6禮物交換所
7 TAMAMUSHI CITY比賽場地

TAMAMUSHI CITY可以說是一個很大的城市，當中除了有一座擁有5層的道具商店外，還有能玩老虎機遊戲的火箭遊樂場所，而且這裏更是擁有彩虹聖章的精靈訓練員艾莉加之比賽場地；不過小智若要與艾莉加比賽，他是需要解決了長老失蹤的事件才能進行決戰的，而解決事件的首要條件就是要潛入火箭遊樂場所地庫，取得「シルフスコープ」。

如玩者想到火箭遊樂場所玩老虎機的話，便要到食堂與坐在左上角的男士談話取得代幣籃，然後到火箭遊樂場所的櫃台以1000元換50個代幣，小智便能在任何一架老虎機進行遊玩。另外，假如小智在場所中走動時，每行一步也按A鍵，便能在地上拾到代幣的了！而若果小智從TAMAMUSHI大廈的後門進入，就可以得到伊貝了。

■老虎機真好玩！

■唉！輸了！

■立方獸需要以9999個代幣來交換！

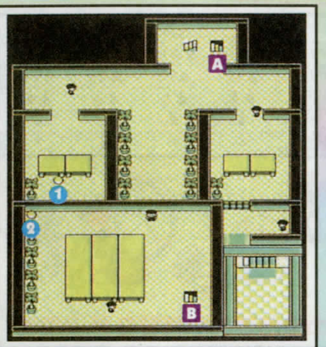
TAMAMUSHI CITY 內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
蚊香蛙(ニョロン)	◆	×
小呆獸(ヤドン)	◆	×
獨角金魚(トサキント)	×	◆

TAMAMUSHI CITY 內買到的道具

2/F	
超級精靈球(スーパーボール)	600元
良好傷藥(いいキズぐすり)	700元
元氣的碎片(げんきのかけら)	1500元
銀色噴霧(シルバースプレー)	500元
解毒劑(どくけし)	100元
燙火膏(やけどなおし)	250元
睡眠解除劑(ねむけざまし)	200元
麻痺解除劑(まひなおし)	200元
絕技MACHINE32(わざマシン32)	1000元
絕技MACHINE33(わざマシン33)	1000元
絕技MACHINE02(わざマシン02)	2000元
絕技MACHINE07(わざマシン07)	2000元
絕技MACHINE37(わざマシン37)	2000元
絕技MACHINE01(わざマシン01)	3000元
絕技MACHINE05(わざマシン05)	3000元
絕技MACHINE09(わざマシン09)	3000元
絕技MACHINE17(わざマシン17)	3000元
4/F	
皮皮洋娃娃(ピッピにんぎょう)	1000元
炎之進化石(ほのおのいし)	2100元
雷之進化石(かみなりのいし)	2100元
水之進化石(みずのいし)	2100元
葉之進化石(リーフのいし)	2100元
5/F	
命中率加強藥(ヨクアタール)	950元
特殊攻擊防禦藥(エフェクトガード)	700元
攻擊要害藥(クリティカッター)	650元
加強攻擊藥(プラスパワー)	500元
加強防禦藥(ディフェンダー)	550元
加速藥(スピーダー)	350元
特殊能力上升藥(スペシャルアップ)	350元
HP最大值上升藥(マックスアップ)(只有藍黃版出現)	9800元
攻擊力上升藥(タウリン)	9800元
防禦力上升藥(ブロムヘキシン)	9800元
速度上升藥(インドメタシン)	9800元
特殊能力上升藥(リゾチウム)	9800元

第十三站：火箭遊樂場所地庫



小智首先要在火箭遊樂場所中擊敗在海報前把守的火箭兵團團員，並開啟海報後的電掣，便能進入地庫了。在B2/F和B3/F也機關重重真的要小心看清楚才好移動；在到達B4/F時BOSS就會出現，他所使用的小精靈是普通、岩和地系，因此最好使用水、草或格鬥系的小精靈來對付他。

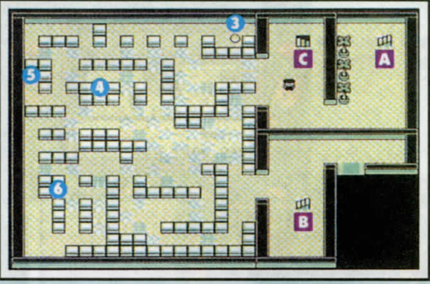


■那張海報有可疑

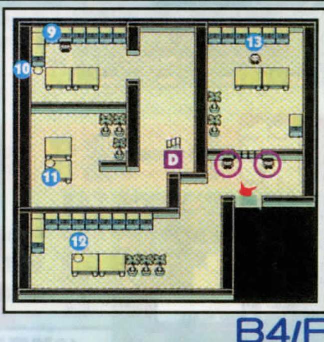
■轉來轉去，頭也暈了。

■來去如風的火箭兵團又來了！

■你是什麼人來的？







第十四站：POKEMON TOWER

取得道具後便回到POKEMON TOWER找長老了，由於多數是幽靈系小精靈，所以最好是攜帶特殊系的小精靈與牠們戰鬥。那裏的首2層也沒有小精靈或敵人出現，所以可以安心地前進，而在第5層的中心位置有一個結界，若小智踏進那裏的話就能令所有小精靈的HP回復，因此可不用經常返回精靈中心來恢復HP。當救回長老後，他便送小智一枝能喚醒小精靈的笛（ポケモンのふえ），小智之後可利用它來喚醒睡在12號通道的卡比獸了；不過現在最重要的是取得第四個聖章，所以還是回TAMAMUSHI CITY與艾莉加決戰完再算吧！


■除了幽靈外，還有其他敵人來挑戰


■來到結界就可以回復HP了


■原來正體是卡拉卡拉！

POKEMON TOWER 3/F 中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
鬼斯（ゴース）	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲
鬼斯通（ゴースト）	△	△	△	1/2
卡拉卡拉（カラカラ）	▲	▲	▲	×

POKEMON TOWER 4/F 中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
鬼斯（ゴース）	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲
鬼斯通（ゴースト）	1/2	1/2	1/2	1/2
卡拉卡拉（カラカラ）	▲	▲	▲	1/2

POKEMON TOWER 5/F 中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
鬼斯（ゴース）	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲
鬼斯通（ゴースト）	1/2	1/2	1/2	1/2
卡拉卡拉（カラカラ）	▲	▲	▲	1/2


■一定要將艾莉加擊敗


■取到4個聖章了！！

POKEMON TOWER 6/F 中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
鬼斯（ゴース）	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲
鬼斯通（ゴースト）	▲	▲	▲	1/2
卡拉卡拉（カラカラ）	▲	▲	▲	1/2

POKEMON TOWER 7/F 中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
鬼斯（ゴース）	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲▲
鬼斯通（ゴースト）	▲1/2	▲1/2	▲1/2	1/2
卡拉卡拉（カラカラ）	▲	▲	▲	1/2

第四戰之寵物訓練員：艾莉加



對戰之小精靈

紅綠藍	
大食花	LV29
蒙揸拉	LV24
霸王花	LV29
建議使用小精靈屬性	炎／飛行

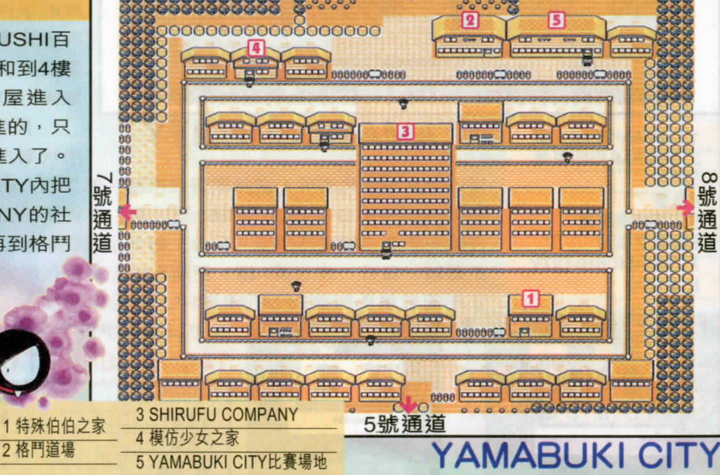
黃	
蒙揸拉	LV30
霸王花	LV32
怪味花	LV32
建議使用小精靈屬性	炎／飛行

第十五站：YAMABUKI CITY


■要買飲品才能進入YAMABUKI CITY的

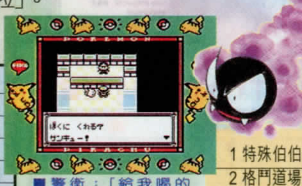
到YAMABUKI CITY是需要一些TAMAMUSHI百貨公司的物品的，所以小智要在頂樓購買飲品和到4樓購買皮皮洋娃娃。當小智由7號通道內的小屋進入YAMABUKI CITY時，那裏的警衛會阻止他前進的，只要把剛才買來的飲品交給警衛，小智便可順利進入了。

原來那裏有火箭兵團的人在YAMABUKI CITY內把守着，要到那裏的比賽場地就要先救出被困在SHIRUFU COMPANY的社長。不過小智可先到特殊伯伯之家取得「絕技MACHINE29」，然後再到格鬥道場擊敗那裏的師父取得「沙古拉」或「比華拉」。



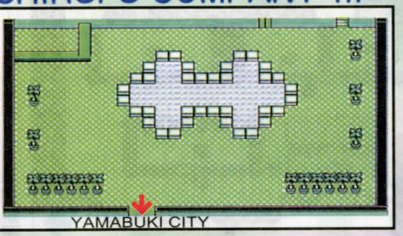
YAMABUKI CITY 內買到的道具

道具	價錢
超級精靈球（スーパーボール）	600元
犀利傷藥（すごいキズぐすり）	1500元
金色噴霧（ゴールドスプレ）	700元
脫離洞穴之繩（あなぬけのヒモ）	550元
回復劑（なんでもなおし）	600元
元氣的碎片（げんきのかけら）	1500元

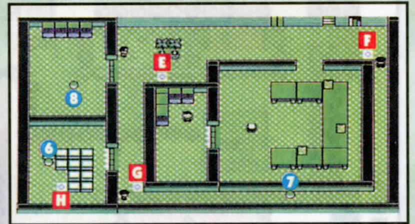

■警衛：「給我喝的嗎？多謝你啊！」

第十六站：SHIRUFU COMPANY

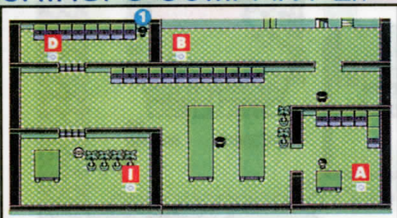
SHIRUFU COMPANY 1/F



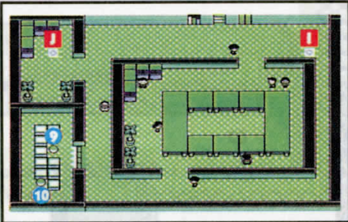
SHIRUFU COMPANY 5/F



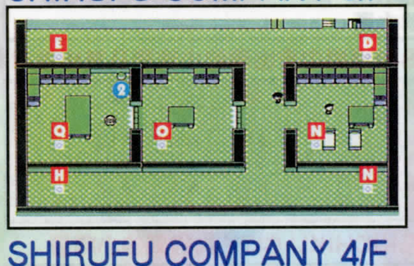
SHIRUFU COMPANY 2/F



SHIRUFU COMPANY 6/F



SHIRUFU COMPANY 3/F



SHIRUFU COMPANY 7/F

SHIRUFU COMPANY 9/F



SHIRUFU COMPANY 4/F

SHIRUFU COMPANY 8/F



SHIRUFU COMPANY 10/F



SHIRUFU COMPANY 11/F



■取得門匙便可開啟上了鎖的門

■SHIRUFU COMPANY就像迷宮一樣

進入SHIRUFU COMPANY的第一件事，便是要得到位於5樓的門匙，因為在那裏有很多上了鎖的門，所以一定要得到它才能上到11樓把社長救出。除了有很多上鎖的門外，那裏還有一些空間轉移的地板，其實若照着地圖而行便能很快到達社長室，不過還是建議去多些地方，因為可以儲級外亦能得到道具；此外，多些跟那裏的人談話也能取得道具、甚至小精靈！而在9樓會有一位能令小精靈回復體力的姐姐，所以小智便不用經常帶牠們到精靈中心亦可回復HP。

當小智利用空間轉移的地板轉移到7樓左上方的一間房時，小茂就會前來跟他挑戰，這次小茂的小精靈又比之前挑戰的進步了不少，平均每隻也有接近40級，小智最好能使用水、電或地的小精靈來對戰。玩黃版的朋友又將會在進入社長室前見到武藏她們了，這次又是帶着3隻小精靈向小智挑戰，不過牠們比小茂的小精靈低級很多，因此要取勝不難。到達社長室後BOSS便會出現，這時小智若使用水、地或特殊的小精靈較好。

第十七站：YAMABUKI比賽場地

救出社長後，所有在YAMABUKI CITY的房屋也能進入；其中在一間模仿少女之家中，小智若將「皮皮洋娃娃」送給那少女便能得到「絕技MACHINE31」。另外把守着YAMABUKI比賽場地的火箭兵團團員亦會離開，不過小智入內後，要通過多個空間轉移的地板才能與她挑戰。



第五戰之寵物訓練員：麗枝



對戰之小精靈

紅綠藍	
尤基納	LV38
芭莉也	LV37
莫露風	LV38
費迪	LV43
建議使用小精靈屬性	蟲／特殊／炎

黃	
基斯	LV50
尤基納	LV50
費迪	LV50
建議使用小精靈屬性	炎／飛行



■擁有很多小精靈洋娃娃的少女

■那麼多空間轉移的地板真的很容易迷路啊！

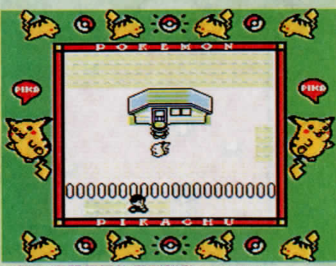
第十八站：SEKICHIKU CITY



■睡在通道上的卡比獸

SEKICHIKU CITY是有2條路可進入的，一條是經SHION TOWN進入12、13、14及15號通道，那裏將會有卡比獸出現、學到「犀利釣魚」和取得一些道具；而另一條是經16、17及18號通道到達，在16號通道亦會有卡比獸出現，此外小智進入那裏左上方的小屋會得到「秘點MACHINE02」。

小智通過那些通道以後便能進入SEKICHIKU CITY，當中有一處擁有很多野生小精靈的SAFARI ZONE，他可利用500元入內捕捉牠們。



■進入這間屋便能得到秘點MACHINE

12 號通道內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
大眼水母(メノクラゲ)	◆	×
大鉗蟹(クラブ)	◆	×
噴墨海馬(タッツー)	×	◆
斯多拿(シードラ)	×	◆
獨角金魚(トサキント)	◆	×
鯉魚王(コイキング)	◆	×

12 號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
波波(ポッポ)	▲▲	▲▲	▲▲	▲1/2
大比鳥(ピジョン)	×	×	×	▲
毛毛蟲(コンパン)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
喇叭芽(マダツボミ)	×	▲▲	×	▲▲
口呆花(ウツドン)	×	1/2	×	1/2
火蔥鳥(カモネギ)	×	×	×	1/2
行路草(ナズノクサ)	▲▲	×	▲▲	▲▲
怪味花(クサイハナ)	1/2	×	1/2	1/2
小呆獸(ヤドン)	×	×	×	▲▲▲
大呆獸(ヤドラン)	×	×	×	1/2

13 號通道內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
大眼水母(メノクラゲ)	◆	◆
大鉗蟹(クラブ)	◆	×
噴墨海馬(タッツー)	×	◆
斯多拿(シードラ)	×	◆
獨角金魚(トサキント)	◆	×
鯉魚王(コイキング)	◆	×





13 號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
波波(ポッポ)	▲▲	▲▲	▲▲	▲
大比鳥(ピジョン)	×	×	×	▲1/2
毛毛蟲(コンパン)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
喇叭芽(マダツボミ)	×	▲▲	×	▲▲
口呆花(ウツドン)	×	1/2	×	1/2
火蔥鳥(カモネギ)	×	×	×	1/2
行路草(ナゾノクサ)	▲▲	×	▲▲	▲▲
怪味花(クサイハナ)	1/2	×	1/2	1/2
百變怪(メタモン)	1/2	1/2	1/2	×
小呆獸(ヤドン)	×	×	×	▲▲▲
大呆獸(ヤドラン)	×	×	×	1/2

14、15號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
波波(ポッポ)	▲▲	▲▲	▲▲	▲
大比鳥(ピジョン)	×	×	×	▲1/2
毛毛蟲(コンパン)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
莫露風(モルフォン)	×	×	×	△
喇叭芽(マダツボミ)	×	▲▲	×	▲▲
口呆花(ウツドン)	×	1/2	×	1/2
行路草(ナズノクサ)	▲▲	×	▲▲	▲▲
怪味花(クサイハナ)	1/2	×	1/2	1/2
百變怪(メタモン)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×

16 號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
小哥達(コラッタ)	▲▲	▲▲	▲▲	▲▲
哥達(ラッタ)	1/2	1/2	1/2	1/2
鬼雀(オニスズメ)	▲▲	▲▲	▲▲	▲▲
魔雀(オニドリル)	×	×	×	1/2
多多(ドードー)	▲▲	▲▲	▲▲	▲▲

17 號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
哥達(ラッタ)	▲▲	▲▲	▲▲	×
鬼雀(オニスズメ)	▲▲	▲▲	▲▲	×
魔雀(オニドリル)	1/2	1/2	1/2	▲▲
小火馬(ポニータ)	×	×	×	▲▲
多多(ドードー)	▲▲	▲▲	▲▲	▲▲1/2
多多利奥(ドードリオ)	×	×	×	△

16 、 17 、 18 號通道內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
大眼水母(メノヅラゲ)	◆	◆
沙路達(シェルダー)	×	◆
大鉗蟹(クラブ)	◆	×
獨角金魚(トサキント)	◆	×
鯉魚王(コイキング)	◆	×

18 號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
小哥達(コラッタ)	×	×	×	▲▲
哥達(ラッタ)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	1/2
鬼雀(オニスズメ)	▲▲	▲▲	▲▲	▲▲
魔雀(オニドリル)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	1/2
多多(ドードー)	▲▲	▲▲	▲▲	▲▲

SEKICHIKU CITY 內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
大鉗蟹(クラブ)	◆	×
獨角金魚(トサキント)	◆	×
金魚王(アズマオウ)	◆	×
鯉魚王(コイキング)	◆	◆
鯉魚龍(ギャラドス)	×	◆

SEKICHIKU CITY 內買到的道具

強勁精靈球(ハイパーボール)	1200元
超級精靈球(スーパーボール)	600元
良好傷藥(いいキズぐすり)(只有紅版出現)	700元
犀利傷藥(すごいキズぐすり)(只有黃版出現)	1500元
元氣的碎片(げんきのかけら)	1500元
回復劑(なんでもなおし)	600元
銀色噴霧(シルバースプレー)	700元

第十九站：SAFARI ZONE

SAFARI ZONE是一處有很多野生小精靈居住的地方，只要付出500元後，那裏的職員便會給小智30個由他們特製的精靈球「SAFARI BALL(サファリボール)」和限走500步。而那 捕捉小精靈是有別於小智一般在外捕捉的方法的，當他遇見野生小精靈後，畫面便會出現4個指令：「拋出精靈球(サファリボール)」、「掉石頭(いしをなげる)」、「給牠們食物(エサをなげる)」和「逃走(にげる)」。要留意若小智掉石頭的話，小精靈的逃走和捕捉率也會相應提高；而給牠食物的話，逃走和捕捉率便會減低，所以要好好考慮怎樣輸入指令了。當小智到達位於AREA 3左上方的小屋，他會可以取得「秘點MACHINE03」。

■ 你會用什麼方法捕捉野生小精靈呢？

另外，小智進入SEKICHIKU比賽場地時，那裏將會有一些隱形牆，不過其實只要留心的看便能看清楚其位置的了，而京就中央的位置等待着你了。



■ 通過隱形牆就可與京比賽了

SAFARI ZONE 廣場內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
傻鴨(コダック)	◆	×
小呆獸(ヤドン)	◆	×
大鉗蟹(クラブ)	◆	×
鯉魚王(コイキング)	×	◆
迷你龍(ミニリュウ)	◆	◆
哈古龍(ハクリュー)	×	◆

SAFARI ZONE 廣場中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
尼美蘭(ニドラン♀)	×	▲1/2	×	▲1/2
尼美蘿(ニドリーナ)	1/2	▲	1/2	×
尼多郎(ニドラン♂)	▲1/2	×	▲1/2	▲1/2
尼多利(ニドリーノ)	▲	1/2	▲	▲
磨菇蟲(パラス)	×	×	×	1/2
巨菇蟲(パラセクト)	1/2	1/2	1/2	▲1/2
毛毛蟲(コンパン)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
蛋蛋(タマタマ)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲1/2
鐵甲犀牛(サイホーン)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲
吉利蛋(ラッキー)	△	△	△	△
蒙揸拉(モンジャラ)	×	×	×	1/2
飛天螳螂(ストライク)	1/2	×	1/2	×
鉗刀甲蟲(カイロス)	×	1/2	×	×

SAFARI ZONE AREA1、2、3內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
傻鴨(コダック)	◆	×
小呆獸(ヤドン)	◆	×
大鉗蟹(クラブ)	◆	×
鯉魚王(コイキング)	×	◆
迷你龍(ミニリュウ)	◆	◆

SAFARI ZONE AREA 1 中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
尼美蘭(ニドラン♀)	1/2	▲1/2	1/2	▲1/2
尼美蘿(ニドリーナ)	×	▲	×	▲
尼多郎(ニドラン♂)	▲1/2	1/2	▲1/2	▲1/2
尼多利(ニドリーノ)	▲	×	▲	×
磨菇蟲(パラス)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
巨菇蟲(パラスクト)	1/2	1/2	1/2	×
多多(ドードー)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
蛋蛋(タマタマ)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲1/2
卡拉卡拉(カラカラ)	×	×	×	▲
格拉格拉(ガラガラ)	×	×	×	1/2
大舌頭(ベロリンガ)	1/2	1/2	×	×
吉利蛋(ラッキー)	×	×	×	1/2
加魯拿(ガルーラ)	1/2	1/2	×	×
飛天螳螂(ストライク)	△	×	△	△
鉗刀甲蟲(カイロス)	×	△	×	×
大隻牛(ケンタロス)	×	×	×	▲

AREA 2

AREA 3

AREA 1

SEKICHIKU CITY

SAFARI ZONE AREA 3 中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
尼美蘭(ニドラン♀)	1/2	▲1/2	1/2	▲1/2
尼美蘿(ニドリーナ)	×	▲	×	×
尼多郎(ニドラン♂)	▲1/2	1/2	▲1/2	▲1/2
尼多利(ニドリーノ)	▲	×	▲	▲
毛毛蟲(コンパン)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
莫露風(モルフォン)	1/2	1/2	1/2	×
多多(ドードー)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
蛋蛋(タマタマ)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲1/2
卡拉卡拉(カラカラ)	×	×	×	▲
格拉格拉(ガラガラ)	×	×	×	1/2
大舌頭(ベロリンガ)	×	×	△	×
蒙揸拉(モンジャラ)	×	×	×	△
加魯拿(ガルーラ)	△	△	×	×
鉗刀甲蟲(カイロス)	×	×	1/2	1/2
大隻牛(ケンタロス)	1/2	1/2	×	▲

SAFARI ZONE 廣場

AREA 1

AREA 3 AREA 3 廣場

SAFARI ZONE AREA 2

SAFARI CITY AREA 1

AREA 2

廣場

SAFARI ZONE AREA 2 中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
尼美蘭(ニドラン♀)	×	▲1/2	×	▲1/2
尼美蘿(ニドリーナ)	1/2	▲	1/2	▲
尼多郎(ニドラン♂)	▲1/2	×	▲1/2	▲1/2
尼多利(ニドリーノ)	▲	1/2	▲	×
磨菇蟲(パラス)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
莫露風(モルフォン)	1/2	1/2	1/2	×
蛋蛋(タマタマ)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲1/2
卡拉卡拉(カラカラ)	×	×	×	1/2
鐵甲犀牛(サイホーン)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲
吉利蛋(ラッキー)	1/2	1/2	1/2	×
加魯拿(ガルーラ)	×	×	×	▲1/2
飛天螳螂(ストライク)	×	×	×	1/2
鉗刀甲蟲(カイロス)	×	×	△	△
大隻牛(ケンタロス)	△	△	×	×

第六戰之寵物訓練員：京

對戰之小精靈

紅綠藍	
毒氣丸	LV37
爛泥怪	LV39
毒氣丸	LV37
毒氣雙子	LV43
建議使用小精靈屬性	地／特殊

黃	
毛毛蟲	LV44
毛毛蟲	LV46
毛毛蟲	LV48
莫露風	LV50
建議使用小精靈屬性	地／飛行

AREA2 AREA2

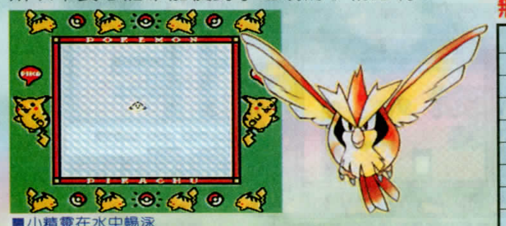
廣場

SAFARI ZONE AREA 3

第二十站：FUTAGO 島

當取得紛紅聖章後，能學懂「なみのり」的小精靈便可在水中移動了。這時小智可回10號通道的無人發電所，其中會有一些外型很像盛載道具之精靈球的「霹靂蛋」放在地上，另外在此能夠捕捉LV50的傳說中之小精靈「雷鳥」。若想繼續前進的話，便可從19、20號水道，和有另一隻傳說中之小精靈「急凍鳥」出現的FUTAGO島到達GUREN TOWN。可是要留意在捕捉以上2隻傳説中的小精靈時，也一定要令到牠們睡眠才能有機會成功捉到的，所以不要忘記帶能使對手睡眠的小精靈啊！

■啊！是急凍鳥呀！



■小精靈在水中暢泳

無人發電所中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
比卡超(ピカチュウ)	▲▲	▲▲	▲▲	×
雷超(ライチュウ)	×	1/2	1/2	×
小磁怪(コイル)	▲▲	▲▲	▲▲	▲▲
三合一小磁怪(レアコイル)	▲	▲	▲	▲1/2
爛泥獸(ベトベター)	×	×	×	▲1/2
爛泥怪(ベトベトン)	×	×	×	1/2
雷霆蛋(ビリリダマ)	▲▲	▲▲	▲▲	▲1/2
電擊獸(エレブー)	1/2	×	×	×

19、20號水道內釣到的小精靈

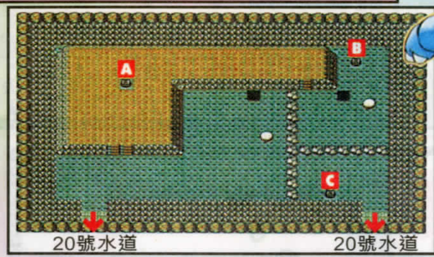
	紅綠藍	黃
大眼水母(メノクラゲ)	×	◆
多腳水母(ドククラゲ)	×	◆
沙路達(シェルダー)	◆	×
噴墨海馬(タッツー)	◆	×
獨角金魚(トサキント)	◆	×
海星星(ヒトデマン)	◆	◆

19、20號水道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
大眼水母(メノクラゲ)	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲

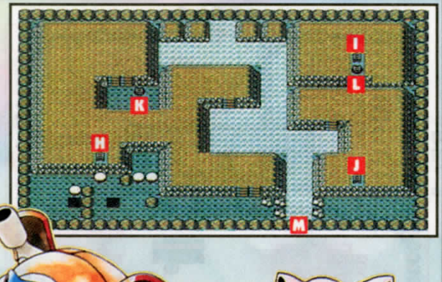
FUTAGO 島 1/F 中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
波音蝠(ズバット)	▲	▲	▲	▲▲1/2
大口蝠(ゴルバット)	1/2	1/2	1/2	1/2
傻鴨(コダック)	1/2	▲1/2	×	×
高超鴨(ゴルダック)	△	×	×	×
小呆獸(ヤドン)	▲1/2	1/2	1/2	▲1/2
大呆獸(ヤドラン)	×	△	△	×
小海獅(パウワウ)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
沙路達(シェルダー)	▲1/2	×	×	×
大鉗蟹(クラブ)	×	▲1/2	▲1/2	▲▲
噴墨海馬(タッツー)	▲1/2	×	▲1/2	×
海星星(ヒトデマン)	×	▲1/2	▲1/2	×



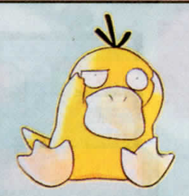
FUTAGO 島 1/F

FUTAGO島B3/F



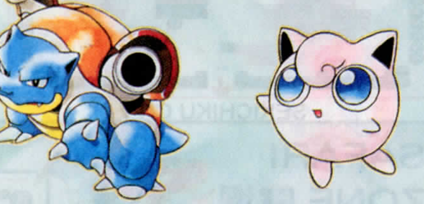
FUTAGO島B3/F中會出現的小精靈及其出現率

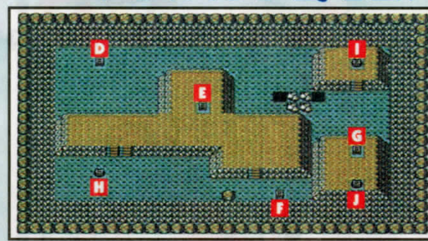
	紅	綠	藍	黃
波音蝠(ズバット)	×	×	×	▲▲
大口蝠(ゴルバット)	×	×	×	▲▲
傻鴨(コダック)	×	▲▲	×	×
小呆獸(ヤドン)	▲▲	×	×	×
大呆獸(パウワウ)	▲▲	▲▲	▲▲	▲1/2
小海獅(ジュゴン)	△	△	△	1/2
沙路達(シェルダー)	×	▲1/2	▲1/2	▲1/2
大鉗蟹(クラブ)	×	1/2	1/2	▲
巨鉗蟹(キングラー)	×	1/2	1/2	▲
噴墨海馬(タッツー)	▲1/2	×	▲▲	×
斯多拿(キングラー)	1/2	×	×	×
海星星(ヒトデマン)	×	▲1/2	▲1/2	×
大眼水母(メノクラゲ)	×	×	×	▲▲1/2
海星星(ヒトデマン)	×	×	×	▲▲





FUTAGO 島 B2/F



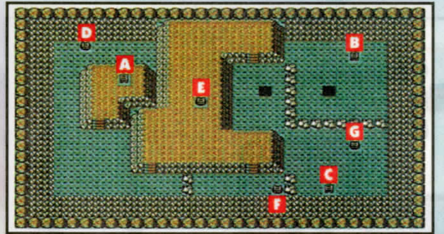


FUTAGO島B2/F中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
波音蝠(ズバット)	×	×	×	▲▲
大口蝠(ゴルバット)	1/2	1/2	1/2	▲1/2
傻鴨(コダック)	×	▲▲	×	×
高超鴨(ゴルダック)	×	△	×	×
小呆獸(ヤドン)	▲▲	×	×	1/2
大呆獸(ヤドラン)	△	×	×	△
小海獅(パウワウ)	▲▲	▲▲	▲▲	▲
沙路達(シェルダー)	1/2	▲	▲	×
大鉗蟹(クラブ)	×	▲1/2	▲1/2	▲▲
巨鉗蟹(キングラー)	×	×	×	▲
噴墨海馬(タッツー)	▲1/2	×	▲▲	×
海星星(ヒトデマン)	▲	1/2	1/2	×
路祖娜(ルージュラ)	×	×	△	×

FUTAGO 島 B1/F 中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
波音蝠(ズバット)	×	×	×	▲▲
大口蝠(ゴルバット)	×	×	×	▲
傻鴨(コダック)	×	▲1/2	×	×
小呆獸(ヤドン)	▲1/2	×	×	▲
小海獅(パウワウ)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	1/2
白海獅(ジュゴン)	1/2	1/2	1/2	×
沙路達(シェルダー)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
大鉗蟹(クラブ)	×	▲▲	▲▲	▲▲
巨鉗蟹(キングラー)	×	△	△	1/2
噴墨海馬(タッツー)	▲▲	×	▲1/2	×
斯多拿(シードラ)	△	×	×	×
海星星(ヒトデマン)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×

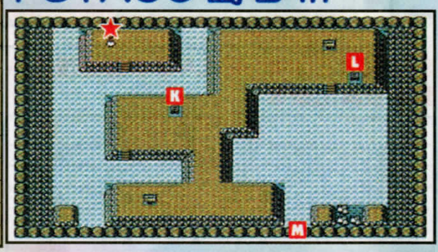


FUTAGO 島 B1F

FUTAGO島B4/F中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
波音蝠(ズバット)	×	×	×	▲▲
大口蝠(ゴルバット)	△	△	△	▲▲
傻鴨(コダック)	×	▲1/2	×	×
高超鴨(ゴルダック)	×	1/2	×	×
小呆獸(ヤドン)	▲1/2	×	×	×
大呆獸(ヤドラン)	1/2	×	×	×
小海獅(パウワウ)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲1/2
白海獅(ジュゴン)	×	×	×	1/2
沙路達(シェルダー)	▲▲	×	×	×
路祖娜(ルージュラ)	×	×	1/2	×
大鉗蟹(クラブ)	×	▲▲	▲▲	▲▲
巨鉗蟹(キングラー)	×	×	×	▲
噴墨海馬(タッツー)	▲▲	×	▲1/2	×
海星星(ヒトデマン)	×	▲▲	▲▲	×
大眼水母(メノクラゲ)	×	×	×	▲▲1/2
海星星(ヒトデマン)	×	×	×	▲▲

FUTAGO 島 B4/F



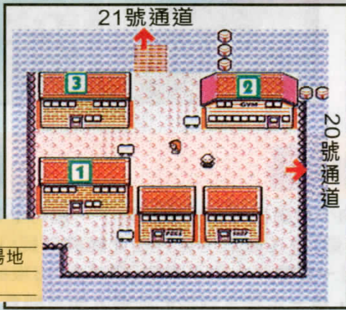
第二十一站：GUREN TOWN



■ 記得把化石復原成小精靈呀！

小智到達GUREN TOWN後，可把之前所拾到的化石交到精靈研究所令它們復活，不過要記着小智要在給博士後走出研究所，再回到博士處才能化石才能復活的。若小智要到比賽場地挑戰精靈訓練員，就一定要先到小精靈公館取得鎖匙，才可利用此來開啟比賽場地的門。

GUREN TOWN



1小精靈研究所
2GUREN島比賽場地
3小精靈公館

GUREN TOWN 內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
大眼金魚(メノクラゲ)	×	◆
沙路達(シェルダー)	◆	×
噴墨海馬(ダッツー)	◆	×
獨角金魚(トサキント)	◆	×
海星星(ヒトデマン)	◆	◆

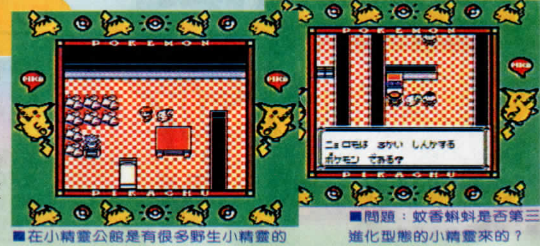
GUREN TOWN 內買到的道具

強勁精靈球(ハイパーボール)	1200元
超級精靈球(スーパーボール)	600元
犀利傷藥(すごいキズぐすり)	1500元
金色噴霧(ゴールドスプレー)	700元
脫離洞穴之繩(あなぬけのヒモ)	550元
回復劑(なんでもなおし)	600元
元氣的碎片(げんきのかけら)	1500元

第二十二站：小精靈公館

精靈公館是一個機關重重的地方，那裏有很多上了鎖的門，不過是要用石像上的開關掣才能把門開啟的。另外，小智除了要和精靈訓練員戰鬥外，那裏還會有很多野生小精靈前來跟他戰鬥的。

當取得鎖匙後，就可到開啟比賽場地的門口；但是要挑戰第七位精靈訓練員桂，便要解答6條放在每扇門口旁的機器之問題，才能通過那裏的門。不過大家不用擔心不懂日文的問題，因為就算是答錯了，門口旁的人會上前挑戰，所以只要戰勝他便行了。

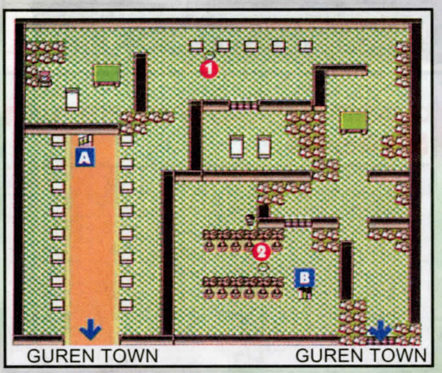


■在小精靈公館是有很多野生小精靈的

■問題：蚊香蝌蚪是否第三進化型態的小精靈來的？

小精靈公館1/F中會出現的小精靈及其出現率

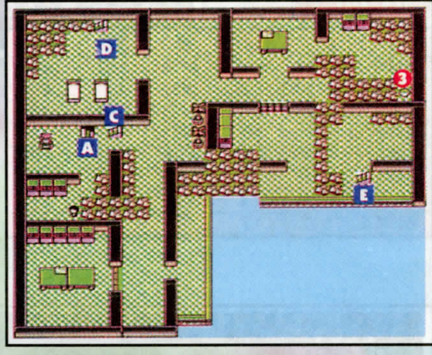
	紅	綠	藍	黃
小哥達(コラッタ)	×	×	×	▲▲
哥達(ラッタ)	×	×	×	▲▲
六尾(ロコン)	×	▲	×	×
護主犬(ガーディー)	▲	×	▲	▲1/2
小火馬(ポニータ)	▲▲	▲▲	▲▲	×
爛泥獸(ベトベター)	1/2	▲▲	▲▲	▲1/2
爛泥怪(ベトベトン)	△	1/2	1/2	×
毒氣丸(ドガース)	▲▲	1/2	1/2	×
毒氣雙子(マタドガス)	1/2	△	△	×



小精靈公館 1/F

小精靈公館2/F中會出現的小精靈及其出現率

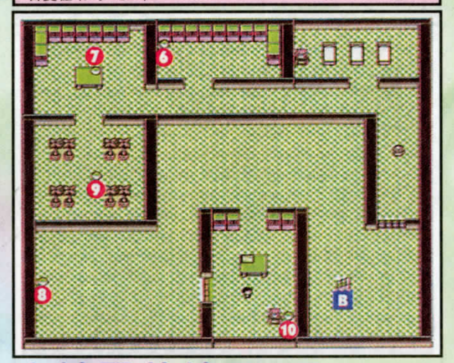
	紅	綠	藍	黃
小哥達(コラッタ)	×	×	×	▲▲
哥達(ラッタ)	×	×	×	▲▲
六尾(ロコン)	×	▲1/2	×	×
護主犬(ガーディー)	▲1/2	×	▲1/2	×
小火馬(ポニータ)	▲▲	▲▲	▲▲	×
爛泥獸(ベトベター)	1/2	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲
爛泥怪(ベトベトン)	△	1/2	1/2	1/2
毒氣丸(ドガース)	▲▲1/2	1/2	1/2	×
毒氣雙子(マタドガス)	1/2	△	△	×



小精靈公館 2/F

小精靈公館B1/F中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
哥達(ラッタ)	×	×	×	▲▲
六尾(ロコン)	×	▲1/2	×	×
護主犬(ガーディー)	▲1/2	×	▲1/2	×
小火馬(ポニータ)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
爛泥獸(ベトベター)	1/2	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲
爛泥怪(ベトベトン)	△	▲	▲1/2	▲
毒氣丸(ドガース)	▲▲1/2	1/2	1/2	×
毒氣雙子(マタドガス)	▲1/2	△	△	×
寶霸(ブーバー)	×	1/2	×	×
百變怪(メタモン)	×	×	×	▲



小精靈公館 B1/F

小精靈公館3/F中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
小哥達(コラッタ)	×	×	×	▲▲
哥達(コッタ)	×	×	×	▲▲
六尾(ロコン)	×	▲1/2	×	×
護主犬(ガーディー)	▲1/2	×	▲1/2	×
小火馬(ポニータ)	▲▲	▲▲	▲▲	×
爛泥獸(ベトベター)	1/2	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲
爛泥怪(ベトベトン)	△	1/2	1/2	1/2
毒氣丸(ドガース)	▲▲1/2	1/2	1/2	×
毒氣雙子(マタドガス)	1/2	△	△	×
寶霸(ブーバー)	×	▲	×	×



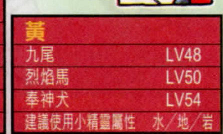
小精靈公館 3/F

第七戰之寵物 訓練員：桂

對戰之小精靈



紅綠藍	
護主犬	LV42
小火馬	LV40
烈焰馬	LV42
奉神犬	LV47
建議使用小精靈屬性	水／地／岩



黃	
九尾	LV48
烈焰馬	LV50
奉神犬	LV54
建議使用小精靈屬性	水／地／岩

第二十三站：TOKIWA CITY

不知不覺間，小智已集齊了7個聖章了！而第八個聖章的的所在地，就是在TOKIWA CITY內，小智可經21號水道到達那裏。





■奪得最後一個聖章的戰門開始了

第八戰之寵物 訓練員：榊

對戰之小精靈

紅綠藍	
鐵甲犀牛	LV45
3頭地鼠	LV42
尼美后	LV44
尼多王	LV45
鐵甲暴龍	LV50
建議使用小精靈屬性	水／地／特殊

黃	
3頭地鼠	LV50
高竇貓	LV53
尼美后	LV53
尼多王	LV55
鐵甲暴龍	LV55
建議使用小精靈屬性	水／地／岩

21 號通道內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
大眼水母(メノクラゲ)	×	◆
多腳水母(ドククラゲ)	×	◆
沙路達(シェルダー)	◆	×
噴墨海馬(タッツー)	◆	×
獨角金魚(トサキント)	◆	×
海星星(ヒトデマン)	◆	◆

21 號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
波波(ポッポ)	▲▲	▲▲	▲▲	▲▲
比比鳥(ピジョン)	×	×	×	▲
小哥達(コラッタ)	×	×	×	▲1/2
哥達(ラッタ)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	1/2
蒙揸拉(モンジャラ)	▲	▲	▲	×
大眼水母(メノクラゲ)	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲	▲▲▲

第二十四站：CHAMPION ROAD

以精靈掌門人所目標的小智在取得八個聖章後，便向着SEKIEI高原進發了。他只是用經過雖然有警衛看守，可是沒有敵人的22、23號通道，和進入極多強勁野生小精靈的CHAMPION ROAD就能到達那裏。

■在22號通道又遇到小茂了

在CHAMPION ROAD內，會有一些岩石擋着去路，小智要把能移動的石塊推到開關器上才可繼續前進。當中小智又能捕捉另一隻傳說中之小精靈「火鳥」了；同樣地，小智是要利用懂得令對手睡眠的小精靈的。

22 號通道內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
蚊香蝌蚪(ニョロモ)	◆	◆
蚊香蛙(ニョロゾ)	×	◆
獨角金魚(トサキント)	◆	×

22 號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
小哥達(コラッタ)	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲1/2	▲
鬼雀(オニスズメ)	▲	▲	▲	▲
尼美蘭(ニドラン♀)	1/2	▲▲	1/2	▲▲
尼多郎(ニドラン♂)	▲▲	1/2	▲▲	▲▲
猴怪(マンキー)	×	×	×	▲1/2

23 號通道內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
蚊香蝌蚪(ニョロモ)	×	◆
蚊香蛙(ニョロゾ)	×	◆
大呆獸(ヤドラン)	◆	×
巨鉗蟹(キングラー)	◆	×
斯多拿(シードラ)	◆	×
金魚王(アズマオウ)	◆	×

23 號通道中會出現的小精靈及其出現率

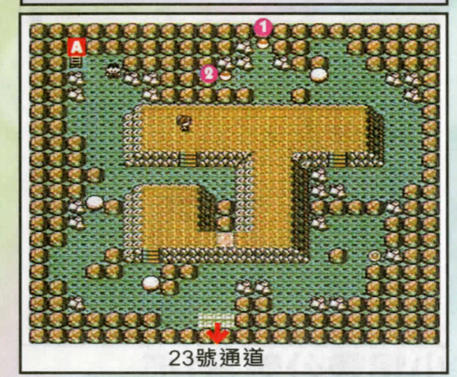
	紅	綠	藍	黃
鬼雀(オニスズメ)	▲	▲	▲	▲
魔雀(オニドリル)	▲▲	▲▲	▲▲	▲1/2
阿柏蛇(アーボ)	▲1/2	×	×	×
阿柏怪(アーボック)	1/2	×	×	×
穿山鼠(サンド)	×	▲1/2	▲1/2	×
穿山王(サンドパン)	×	1/2	1/2	×
尼美蘿(ニドリーナ)	×	×	×	▲▲
尼多利(ニドリーノ)	×	×	×	▲▲
猴怪(マンキー)	×	×	×	▲1/2
火爆猴(オコリザル)	×	×	×	1/2
百變怪(メタモン)	▲▲	▲▲	▲▲	×



■那些警衛只是負責檢查聖章

CHAMPION ROAD1/F中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
波音蝠(ズバット)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲1/2
大口蝠(ゴルバット)	1/2	1/2	1/2	×
溫力奇(ワンリキー)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
哥力奇(ゴーリキー)	1/2	1/2	1/2	×
小拳石(イシツブテ)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲▲1/2
滾動石(ゴローン)	1/2	1/2	1/2	1/2
大岩蛇(イワーク)	▲▲	▲▲	▲▲	▲
格拉格拉(ガラガラ)	△	△	△	×

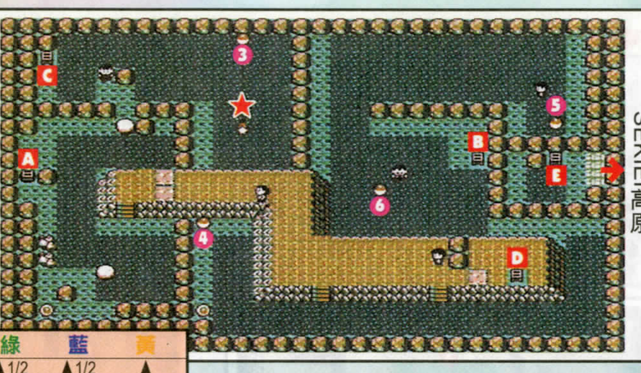


CHAMPION ROAD 1/F





CHAMPION ROAD 2/F

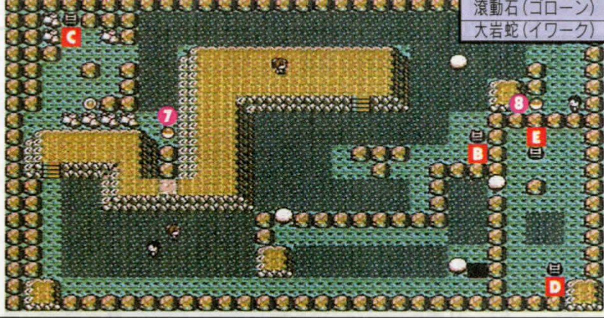


CHAMPION ROAD 2/F 中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
波音蝠(ズバット)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲
大口蝠(ゴルバット)	1/2	1/2	1/2	▲
溫力奇(ワンリキー)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
哥力奇(ゴーリキー)	1/2	1/2	1/2	1/2
小拳石(イシツブテ)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲▲1/2
滾動石(ゴローン)	△	△	△	×
大岩蛇(イワーク)	▲▲	▲▲	▲▲	▲
格拉格拉(ガラガラ)	1/2	1/2	1/2	×

CHAMPION ROAD3/F中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
波音蝠(ズバット)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
大口蝠(ゴルバット)	1/2	1/2	1/2	▲1/2
莫露風(モルフォン)	▲	▲	▲	×
溫力奇(ワンリキー)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
哥力奇(ゴーリキー)	1/2	1/2	1/2	▲
小拳石(イシツブテ)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲▲1/2
滾動石(ゴローン)	1/2	1/2	1/2	▲1/2
大岩蛇(イワーク)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲



CHAMPION ROAD 3/F



第二十五站：SEKIEI 高原

進入SEKIEI高原後，便會首先對戰四天王，不過在未進行對戰之前最好執拾和購入好道具，因為小智一旦進入四天王的房間，就不能再出來回復體力或購買道具了。而打敗四天王後，便能向最後的敵人對戰成為精靈掌門人；而這最後對戰的精靈訓練員，就是經常也會出來跟小智挑戰的小茂了。小智，一定要努力啊！！

SEKIEI 高原內買到的道具

強勁精靈球(ハイパーボール)	1200元
超級精靈球(スーパーボール)	600元
回復藥(かいふくのくすり)	3000元
HP全滿藥(まんたんのくすり)	2500元
回復劑(なんでもなおし)	600元
元氣的碎片(げんきのかけら)	1500元
金色噴霧(ゴールドスプレー)	700元



■進入四天王的房後便不能夠出來的了

■最後的敵人竟是小茂！

四天王完奈的小精靈

白海獅	LV54
巴路些	LV53
大呆獸	LV54
路祖娜	LV56
貝貝龍	LV56
建議使用小精靈屬性	電／炎

四天王柴的小精靈

大岩蛇	LV53
比華拉	LV55
沙古拉	LV55
大岩蛇	LV56
佳力其	LV58
建議使用小精靈屬性	草／水／幽靈／特殊

四天王喜久子的小精靈

耿鬼	LV56
大口蝠	LV56
鬼斯通	LV55
阿柏蛇	LV58
耿鬼	LV60
建議使用小精靈屬性	特殊／地

四天王渡的小精靈

鯉魚龍	LV58
哈古龍	LV56
哈古龍	LV56
化石飛龍	LV60
啟暴龍	LV62
建議使用小精靈屬性	冰／電

未完的旅程：北西洞穴

成為了精靈掌門人之後，所有有份作戰的小精靈也能成為「殿堂級小精靈」，而故事可以說是告一段落……？咦！好像還有一處地方還未介紹呢！對了，這就是位於HANADA CITY的北西洞穴了。當看完ENDING後，玩者可再次載入進度中，小智便能和小精靈由24號通道到達不同版本有不同地形的北西洞穴，而那裏將會有十分珍貴的「超夢夢」捕捉，各位可繼續收復不同的小精靈令精靈圖鑑更完美！

北西洞穴 1/F 內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
大呆獸(ヤドラン)	◆	×
巨鉗蟹(キングラー)	◆	×
斯多拿(シードラ)	◆	×
金魚王(アズマオウ)	◆	◆
獨角金魚(トサキント)	×	◆

北西洞穴2/F中會出現的小精靈及其出現率

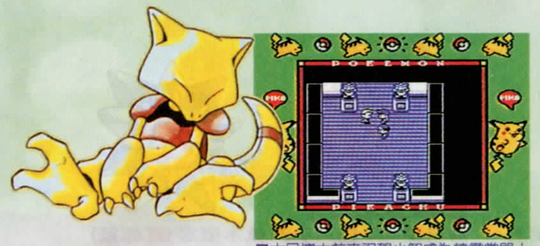
	紅	綠	藍	黃
大波球(プクリン)	1/2	1/2	1/2	×
莫露風(モルフォン)	▲▲	▲▲	▲▲	×
尤基納(ユンゲラー)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
多多利奧(ドードリオ)	▲▲	▲▲	▲▲	×
霹靂彈(マルマイン)	▲	▲	▲	×
格拉格拉(ガラガラ)	▲	▲	×	×
鐵甲暴龍(サイドン)	▲	▲	▲	1/2
吉利蛋(ラッキー)	1/2	1/2	1/2	×
百變怪(メタモン)	1/2	1/2	1/2	▲
哥達(ラッタ)	×	×	▲	×
穿山王(サンドパン)	×	×	×	▲
大口蝠(ゴルバット)	×	×	×	▲▲1/2
怪味花(クサイハナ)	×	×	×	1/2
口呆花(ウツドン)	×	×	×	1/2
滾動石(ゴローン)	×	×	×	▲1/2

北西洞穴1/F中會出現的小精靈及其出現率

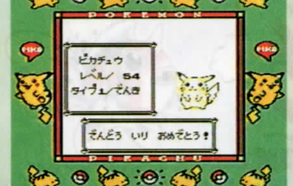
	紅	綠	藍	黃
阿柏蛇(アーボック)	▲	×	×	×
雷超(ライチュウ)	1/2	1/2	1/2	×
穿山王(サンドパン)	×	▲	▲	▲
大口蝠(ゴルバット)	▲▲	▲▲	▲▲	▲▲1/2
巨菇蟲(パラセクト)	1/2	1/2	1/2	1/2
莫露風(モルフォン)	▲	▲	▲	1/2
尤基納(ユンゲラー)	1/2	1/2	1/2	×
三合一小磁石(レアコイル)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
多多利奧(ドードリオ)	▲	▲	×	×
催眠獸(スリーパー)	▲▲	▲▲	▲▲	×
百變怪(メタモン)	△	△	△	1/2
烈焰馬(ギャロップ)	×	×	▲	×
怪味花(クサイハナ)	×	×	×	▲
口呆花(ウツドン)	×	×	×	▲
滾動石(ゴローン)	×	×	×	▲1/2

北西洞穴 B1/F 中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
阿柏蛇(アーボック)	1/2	×	×	×
雷超(ライチュウ)	▲	▲	▲	×
穿山王(サンドパン)	×	1/2	1/2	×
大口蝠(ゴルバット)	×	×	×	▲▲1/2
巨菇蟲(パラセクト)	▲	▲	▲	×
霹靂蛋(マルマイン)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
格拉格拉(ガラガラ)	▲▲	▲▲	▲▲	×
鐵甲犀牛(サイドン)	▲▲	▲▲	▲▲	▲
吉利蛋(ラッキー)	▲	▲	×	1/2
百變怪(メタモン)	1/2	1/2	▲	▲1/2
皮皮(ピッピ)	×	×	▲	×
滾動石(ゴローン)	×	×	×	▲1/2
大舌頭(ベロリンガ)	×	×	×	1/2
鐵甲犀牛(サイホーン)	×	×	×	▲
鐵甲暴龍(サイドン0)	×	×	×	▲



■大目博士前來祝賀小智成為精靈掌門人



■「殿堂級小精靈」比卡超！



■THE END？



■十分珍貴的超夢夢

道具

各位會否對手上所持有的道具感到十分疑惑，不知它們有什麼用呢？希望以下的道具表能解決大家的困難吧！

道具名稱	價值(元)	用途
あなぬけのヒモ	550	離開迷宮並回到最後一次去過的精靈中心
いいキズぐすり	700	回復50HP
いいつりざお	×	能夠釣到「蚊香蝌蚪」和「獨角金魚」
インドメタシン	9800	加強小精靈的速度
エフェクトガード	700	防禦特殊攻擊
エレベータのカギ	×	能夠開啟火箭遊樂場所地庫的電梯
おいしいみず	200	回復50HP
カードキー	×	能夠開啟 SHIRUFU COMPANY 的門
かいのカセキ	×	攜帶此到 GUREN TOWN 的精靈研究所能令它變成奧姆麗特
かいふくのくすり	3000	能完全復原 HP 和狀況
がくしゅうそうち	×	沒有參加戰鬥的小精靈也會得到經驗值
かみなりのいし	2100	電之進化石
キズぐすり	300	回復20HP
きんのいれば	×	把它交給SAFARI ZONE的園長便能得到秘點 MACHINE 4
きんのたま	×	把它賣出便可得到 5000 元
クリティカッター	650	可攻擊敵方的要害
げんきのかけら	1500	能使瀕死的小精靈復活，並能將其 HP 最大值的一半回復
げんきのかたまり	×	能使瀕死的小精靈復活，並能將其 HP 完全回復
コインケース	×	可以用此盛載火箭遊樂場所的代幣
こうらのカセキ	×	攜帶此到 GUREN TOWN 的精靈研究所能令它變成萬年蟲
こおりなおし	250	能使動彈不能的小精靈復原
ゴールドスプレー	700	在 250 步中，弱的小精靈不能過來襲擊
サイコソーダ	300	回復60HP
じてんしゃ	1百萬／×	能令小智有比步行快 2 倍的速度
シルバースプレー	500	在 200 步中，弱的小精靈不能過來襲擊
シルフスコープ	×	可看到幽靈的正體
スーパーボール	600	比「モンスターボール」性能好的精靈球
すごいキズぐすり	1200	回復 200HP
すごいつりざお	×	能夠釣到多種小精靈
スピーダー	350	能在戰鬥中上升速度
スペシャルアップ	350	能在戰鬥中上升特殊能力
ダウジンマシン	×	能發現見不到的道具
タウリン	9800	加強小精靈的攻擊力
タウンマップ	×	地圖
つきのいし	×	月之進化石
ディフェンダー	550	能在戰鬥中上升防禦力
どくけし	100	消除小精靈的毒
なんでもなおし	600	能回復除瀕死以外的狀況
ねむけざまし	250	解除被催眠中的小精靈
ハイパーボール	1200	比「スーパーボール」性能好的精靈球
ピーピーエイダー	×	回復所有絕技的使用次數各 10 次
ピーピーエイド	×	回復其中一種絕技的使用次數 10 次
ピーピーマックス	×	回復所有絕技的全部使用次數
ピーピーリカバー	×	回復其中一種絕技的全部使用次數
ひきかえけん	×	可利用它到HANADA CITY交換單車
ピッピにんぎょう	1000	必能逃出戰鬥的道具
ひみつのカギ	×	打開 GUREN 比賽場地的門
ひみつのコハク	×	攜帶此到 GUREN TOWN 的精靈研究所能令它變成
ふしぎなアメ	×	令小精靈的 LEVEL 升上一級
ふねのチケット	×	SANTO ANNU 郵輪的船票
プラスパワー	500	能在戰鬥中上升攻擊力
ブロムヘキシン	9800	增加小精靈的攻擊力
ポイントアップ	×	增加其中一種絕技的使用次數最大值
ポケモンのふえ	×	解除所有被催眠中的小精靈。在戰鬥中亦有效
ほのおのいし	2100	炎之進化石
ボロのつりざお	×	能夠釣到「鯉魚王」
マスターボール	×	一定能捉到小精靈的精靈球
マックスアップ	9800	增加小精靈的 HP 值
まひなおし	200	解除麻痺中的小精靈
まんたんのくすり	2500	回復全部 HP
みずのいし	2100	水之進化石
ミックスオレ	350	回復 80HP
むしよけスプレー	350	在 100 步中，弱的小精靈不能過來襲擊
モンスターボール	200	能捕捉小精靈的精靈球
やけどなおし	250	燙火膏
ヨクアタール	950	能在戰鬥中上升命中率
リーフのいし	2100	葉之進化石
リゾチウム	9800	增加小精靈的特殊能力

出現地方及版本：

吉利蛋（LV23）SAFARI ZONE的廣場（紅綠藍）
吉利蛋（LV7）SAFARI ZONE的廣場（黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

01,05,06,08,09,10,11,12,13,14,15,17,18,19,20,22,24,25,29,30,31,32,33,34,35,37,38,40,41,44,45,46,49,50,04,05

絕技出現LEVEL要求

			吉利蛋（普通）
技名	屬性	紅綠藍	黃
はたく	普通	基本技	基本技
しっぽをふる	普通	×	基本技
おうふくビンタ	普通	基本技	12
うたう	普通	24	24
なきごえ	普通	30	30
ちいさくなる	普通	38	38
まるくなる	普通	44	44
ひかりのかべ	特殊	48	48
すてみタックル	普通	54	54

出現地方及版本：

蒙揸拉（LV22）GUREN TOWN的小精靈研究所（紅綠）
蒙揸拉（LV28）21號水道（紅綠藍）
蒙揸拉（LV22）SAFARI ZONE（黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

03,06,08,09,10,15,20,21,22,31,32,34,40,44,50,01

絕技出現LEVEL要求

			蒙揸拉（草）
技名	屬性	紅綠藍	黃
からみつく	普通	基本技	基本技
しめつける	普通	基本技	24
すいとる	草	29	27
つるのムチ	草	×	29
どくのこな	毒	32	32
しびれごな	草	36	36
ねむりごな	草	39	39
たたきつける	普通	45	45
せいちょう	普通	48	48

出現地方及版本：

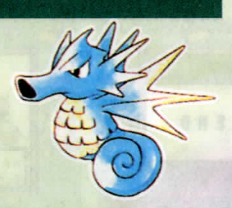
加魯拿（LV25）SAFARI ZONE的AREA 1（紅綠）
加魯拿（LV42）11號通道利用鐵甲暴龍交換（藍）
加魯拿（LV28）SAFARI ZONE的AREA 2（黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

01,05,06,08,09,10,11,12,13,14,15,17,18,19,20,24,25,26,27,31,32,34,38,40,44,48,50,03,04

絕技出現LEVEL要求

		加魯拿（普通）
技名	屬性	紅綠藍黃
れんぞくパンチ	普通	基本技
いかり	普通	基本技
かみつく	普通	26
しっぽをふる	普通	31
メガトンパンチ	普通	36
にらみつける	普通	41
ピヨピヨパンチ	普通	46

出現地方及版本：
噴墨海馬（LV15）19-21號水道等地方垂釣（紅綠藍）
噴墨海馬（LV5）11號通道、KUCHIBA CITY內垂釣（黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
06,09,10,11,12,13,14,15,20,31,32,34,39,40,44,50,03

絕技出現LEVEL要求

		噴墨海馬（水）	斯多拿（水）（LV32）
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
あわ	水	基本技	基本技
えんまく	普通	19	19
にらみつける	普通	24	24
みずでっぽう	水	30	30
こうそくいどう	特殊	37	41
ハイドロポンプ	水	42	52



出現地方及版本：
獨角金魚（LV10）利用「良好的釣竿」在任何的水池垂釣（紅綠藍）
獨角金魚（LV5）利用「犀利的釣竿」在6號通道、TAMAMU CITY中垂釣（黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
06,09,10,11,12,13,14,15,20,31,32,34,39,40,44,50,03

絕技出現LEVEL要求

		獨角金魚（水）	金魚王（水）（LV33）
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
つつく	飛行	基本技	基本技
しっぽをふる	普通	基本技	基本技
ちょうおんぱ	普通	19	19
つのでつく	普通	24	24
みだれづき	普通	30	30
たきのぼり	水	37	39
つのドリル	普通	45	48
こうそくいどう	特殊	54	54



出現地方及版本：
海星星（LV15）19-21號水道等（紅綠藍）
海星星（LV5）MASARA TOWN內垂釣（黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
06,09,10,11,12,13,14,15,20,24,25,29,30,31,32,33,34,39,40,44,45,45,46,49,50,03,05

絕技出現LEVEL要求

		海星星（水）	寶石海星（水·特殊）（用水之精靈石）
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
たいあたり	普通	基本技	基本技
みずでっぽう	水	17	×
かたくなる	普通	22	×
じこさいせい	普通	27	×
スピードスター	普通	32	×
ちいさくなる	普通	37	×
ひかりのかべ	特殊	42	×
ハイドロポンプ	水	47	×



出現地方及版本：
芭莉也 2號通道利用卡斯交換（紅綠）
芭莉也 2號通道利用波波球交換（藍）
芭莉也 2號通道利用皮皮交換（黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
01,05,06,08,09,10,15,17,18,19,20,22,24,25,29,30,31,32,33,34,39,44,45,46,49,50,03,05

絕技出現LEVEL要求

		芭莉也（特殊）
技名	屬性	紅綠藍黃
バリアー	特殊	基本技
ねんりき	特殊	15
ひかりのかべ	特殊	23
おうふくビンタ	普通	31
ヨガのポーズ	特殊	39
みがわり	普通	47



出現地方及版本：
飛天螳螂（LV23）SAFARI ZONE的廣場（紅藍）
飛天螳螂（LV15）SAFARI ZONE的AREA 1（黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
03,06,09,10,15,20,31,32,34,39,40,44,50,01

絕技出現LEVEL要求

			飛天螳螂（蟲·飛行）
技名	屬性	紅藍	黃
でんこうせっか	普通	基本技	基本技
にらみつける	普通	17	17
きあいだめ	普通	20	20
かげぶんしん	普通	24	24
きりさく	普通	29	29
つるぎのまい	普通	35	35
こうそくいどう	特殊	42	42
つばさでうつ	飛行	×	50



出現地方及版本：
路祖娜在HANADA CITY內的民居中交換（紅綠）
路祖娜（LV37）雙子島B2/F（黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
01,05,06,08,09,10,11,12,13,14,15,17,18,19,20,29,30,31,32,33,34,35,40,44,46,50

絕技出現LEVEL要求

		路祖娜（特殊）
技名	屬性	紅綠黃
はたく	普通	基本技
あくまのキッス	普通	基本技
したでなめる	幽靈	18
おうふくビンタ	普通	23
れいとうパンチ	冰	31
のしかかり	普通	39
あばれる	普通	47
ふぶき	冰	58



出現地方及版本：
電擊獸（LV33）無人發電所（紅）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
01,05,06,08,09,10,15,17,18,19,20,24,25,29,30,31,32,33,34,35,39,40,44,45,46,50,04,05

絕技出現LEVEL要求

		電擊獸（電）
技名	屬性	紅
でんこうせっか	普通	基本技
にらみつける	普通	基本技
でんきショック	電	34
いやなおと	普通	37
かみなりパンチ	電	42
ひかりのかべ	特殊	49
かみなり	電	54



出現地方及版本：
寶霸（LV34）GUREN TOWN的小精靈公館（綠）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
01,05,06,08,09,10,15,17,18,19,20,29,30,31,32,34,35,38,40,44,46,50,04

絕技出現LEVEL要求

		寶霸（炎）
技名	屬性	綠
ひのこ	炎	基本技
にらみつける	普通	36
あやしいひかり	幽靈	39
ほのおのパンチ	炎	43
えんまく	普通	48
スッモグ	毒	52
かえんほうしゃ	炎	55

出現地方及版本：
鉗刀甲蟲（LV20）老虎機禮物（綠）
鉗刀甲蟲（LV26）SAFARI ZONE AREA 3（藍）
鉗刀甲蟲（LV15）SAFARI ZONE AREA 2（黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
03,06,08,09,10,15,17,19,20,31,32,34,44,50,01,04

絕技出現LEVEL要求

			鉗刀甲蟲（蟲）
技名	屬性	綠藍	黃
はさむ	普通	基本技	基本技
しめつける	普通	×	21
ちきゅうなげ	格鬥	25	25
ハサミギロチン	普通	30	30
きあいだめ	普通	36	36
かたくなる	普通	43	43
きりさく	普通	49	49
つるぎのまい	普通	54	54



出現地方及版本：

大隻牛（LV26）SAFARI ZONE AREA 3（紅綠）
大隻牛（LV28）18號通道（藍）
大隻牛（21）SAFARI ZONE AREA 1、3（黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

06,07,08,09,10,13,14,15,20,24,25,26,27,31,32,34,38,40,44,50,04

絕技出現LEVEL要求

		大隻牛（普通）
技名	屬性	紅綠藍黃
たいあたり	普通	基本技
ふみつけ	普通	21
しっぽをふる	普通	28
にらみつける	普通	35
いかり	普通	44
とっしん	普通	51



出現地方及版本：

鯉魚王（LV5）所有的水池、利用「破舊的釣竿」垂釣（紅綠藍黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

06,08,09,10,11,12,13,14,15,20,23,24,25,31,32,33,34,38,40,44,50,03,04

絕技出現LEVEL要求

		鯉魚王（水）	鯉魚龍（水·飛行）（LV20）
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
はねる	普通	基本技	*
たいあたり	普通	15	基本技
かみつく	普通	×	20
りゅうのいかり	龍	×	25
にらみつける	普通	×	32
ハイドロポンプ	水	×	41
はかいこうせん	普通	×	52

＊野生鯉魚龍是不懂的

出現地方及版本：

貝貝龍（LV15）YAMABUKI CITY的SHIRUFU COMPANY 7/F（紅綠藍黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

06,07,08,09,10,11,12,13,14,15,20,22,23,24,25,29,31,32,33,34,40,44,46,50,03,04

絕技出現LEVEL要求

		貝貝龍（水·冰）
技名	屬性	紅綠藍黃
みずでっぽう	水	基本技
なきごえ	普通	基本技
うたう	普通	16
しろいきり	冰	20
のしかかり	普通	25
あやしいひかり	幽靈	31
れいとうビーム	冰	38
ハイドロポンプ	水	46

出現地方及版本：

百變怪（LV23）14號通道（紅綠）
百變怪（LV18）IWAYAMA TUNNEL B1/F、B2/F（藍）
百變怪（LV12）GUREN TOWN的小精靈公館B1/F（黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

沒有

絕技出現LEVEL要求

		百變怪（普通）
技名	屬性	紅綠藍黃
へんしん	普通	基本技



出現地方及版本：

伊貝（LV25）TAMAMUSHI CITY的大廈（紅綠藍黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

06,08,09,10,11,12,13,14,15,20,31,32,33,34,39,40,44,50,03

絕技出現LEVEL要求

		伊貝（普通）		水伊貝（水）（利用水的精靈石進化）	
技名	屬性	紅綠藍	黃	紅綠藍	黃
たいあたり	普通	基本技	基本技	基本技	基本技
すなかけ	普通	基本技	8	基本技	8
なきごえ	普通	×	16	×	×
でんこうせっか	普通	27	23	27	23
みずでっぽう	水	×	×	31	16
しっぽをふる	普通	31	基本技	37	基本技
かみつく	普通	37	30	40	30
きあいだめ	普通	×	36	×	×
オーロラビーム	冰	×	×	×	36
とける	毒	×	×	42	47
くろいきり	冰	×	×	44	42
とっしん	普通	45	42	×	×
しろいきり	冰	×	×	48	×
ハイドロポンプ	水	×	×	54	52



可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

06,08,09,10,15,20,24,25,31,32,33,34,39,40,44,45,50,05

絕技出現LEVEL要求

		伊貝（普通）		雷伊貝（雷）（利用雷的精靈石進化）	
技名	屬性	紅綠藍	黃	紅綠藍	黃
たいあたり	普通	基本技	基本技	基本技	基本技
すなかけ	普通	基本技	8	基本技	8
なきごえ	普通	×	16	×	×
でんこうせっか	普通	27	23	27	23
でんきショック	電	×	×	31	16
しっぽをふる	普通	31	基本技	37	基本技
かみつく	普通	37	30	×	×
きあいだめ	普通	×	36	×	×
でんじは	電	×	×	40	42
にどげり	格鬥	×	×	42	30
こうそくいどう	特殊	×	×	44	47
とっしん	普通	45	42	×	×
ミサイルばり	蟲	×	×	48	36
かみなり	電	×	×	54	52

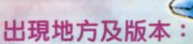


可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

06,08,09,10,15,20,31,32,33,34,38,39,40,44,50

絕技出現LEVEL要求

		伊貝（普通）		火伊貝（炎）（利用炎之精靈進化）	
技名	屬性	紅綠藍	黃	紅綠藍	黃
たいあたり	普通	基本技	基本技	基本技	基本技
すなかけ	普通	基本技	8	基本技	8
なきごえ	普通	×	16	×	×
でんこうせっか	普通	27	23	27	23
ひのこ	炎				
しっぽをふる	普通	31	基本技	37	基本技
かみつく	普通	37	30	40	30
きあいだめ	普通	×	36	×	×
にらみつける	普通	×	×	42	47
ほのおのうず	炎	×	×	44	36
とっしん	普通	45	42	×	×
スモッグ	毒	×	×	×	42
いかり	普通	×	×	48	×
かえんほうしゃ	炎	×	×	54	52



出現地方及版本：

立方獸（LV26）老虎機禮物（紅綠）
立方獸（LV26）老虎機禮物（藍）
立方獸（LV26）老虎機禮物（黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

06,09,10,13,14,15,20,24,25,29,30,31,32,33,34,39,40,44,45,46,49,50,05

絕技出現LEVEL要求

		立方獸（普通）
技名	屬性	紅綠藍黃
たいあたり	普通	基本技
かくばる	普通	基本技
テクスチャー	普通	基本技
サイケこうせん	特殊	23
じこさいせい	普通	28
こうそくいどう	特殊	35
トライアタック	普通	42





出現地方及版本：

奧姆麗特（LV30）將OTSUKIMI山洞B2/F取得的「かいのカセキ」到GUREN TOWN的精靈研究所復活（紅綠藍黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：

06,07,08,09,10,11,12,13,14,15,17,19,20,31,32,33,34,40,44,50,03

絕技出現LEVEL要求

		奧姆麗特（岩·水）	奧姆斯單（岩·水）（LV40）
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
みずでっぽう	水	基本技	基本技
からにこもる	水	基本技	基本技
つのでつく	普通	34	34
にらみつける	普通	39	39
とげキャノン	普通	46	44
ハイドロポンプ	水	53	49

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

7月

1日	■BLADE MAKER	翔泳社	5800日圓	RPG
	海底人的休息日2(對應PocketStation)	ARTDING	5800日圓	SLG
	稻川淳二 恐怖之房間	VISIT	4800日圓	AVG
	SLAYER ROYAL 2	角川書店/ ESP	5800日圓	RPG
	DINO CRISIS	CAPCOM	5800日圓	AVG
	黑色眼睛的NOA～Cielgris Fantasm～	GUST	5800日圓	RPG
	聖少女艦隊 VIRGIN FLEET	KONAMI	5800日圓	AVG
	Superlite 1500 SERIES Vol.4 THE CURLING	SUCCESS	1500日圓	SPT
	Superlite 1500 SERIES RORD RUNNER LEGEND RETURNS	SUCCESS	1500日圓	ACT
	Superlite 1500 SERIES Vol.6 ASTEROIT	SUCCESS	1500日圓	STG
	繪圖邏輯2(SUNSOFT COLLECTION BEST)	SUNSOFT	2800日圓	PUZ
	必殺PACHINKO STATION 6～餓鬼形事 & JAMAICA～	SUNSOFT	4900日圓	SLG
	爆走兄弟LET'S GO! ！ETERNAL WINGS(廉價版)	JALECO	2800日圓	RAC
	ALKALOID R2000	TAITO	2000日圓	PUZ
	RESTAURANT DREAM	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	MIRANO'S ARBEIT COLLECTION	VICTOR SOFT	5800日圓	ACT
	PERFECT PERFORMER-THE YELLOW MONKEY	FANHOUSE	5800日圓	ETC
	RIVERHILL BEST vol.1 KAYMEN KAYMEN 2～SKULL MONKEY之反擊～	RIVERHILL SOFT	2800日圓	ACT
	RIVERHILL BEST vol.2 BLUE CHICAGO BLUES	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	RIVERHILL BEST vol.3小丑殺人事件	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	RIVERHILL BEST vol.4 REFRAIN LOVE～想與你相逢～	RIVERHILL SOFT	2800日圓	SLG
	RIVERHILL BEST vol.5卒業II NEO GENERATION	RIVERHILL SOFT	2800日圓	SLG
8日	VANDAL HEARTS II～天上之門～	KONAMI	5980日圓	SRPG
	遊戲王MONSTER CAPSULE FIELD & BATTLE(THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SLG
	DX社長遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB
	Acid	瀧工房	4800日圓	PUZ
	POCKET FAMILY～幸運家族計劃～(對應PocketStation)	HUDSON	5800日圓	SLG
	PALM TOWN	每日COMMUNICATION	4800日圓	TAB
15日	■STARLING ODYESSEY I～BLUE EVALUATION～	RAY FORCE	6800日圓	RPG
	FINGER★FLASHING	AFFECT	4200日圓	PUZ
	CITY BARVO! POP COLLECTION 1280日圓 Vol.3	ALTRON	1280日圓	SLG
	MIGNTY HIT SPECIAL POP COLLECTION 1280日圓 Vol.4	ALTRON	1280日圓	STG
	BURGER BURGER 2(對應PocketStation)	GAPS	5800日圓	SLG
	聖劍伝説LEGEND OF MANA	SQUARE	6800日圓	ARPG
	THE BOOK OF WATERMARKS	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	AVG
	海之主垂釣～向寶島進發～	PACK-IN-SOFT	4800日圓	RPG
22日	■GERM～被狙擊的街～	KAJ	5800日圓	SLG
	■激走TOMA RUNNER	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	多倫與哥寶	CAPCOM	5800日圓	ACT
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.11 THE PINBALL 3D	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.13 THE RACE	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	RAC
	實況POWERFUL職業棒球'99開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
	APOCALYPSE	SUCCESS	4800日圓	ACT
	CINEMA英會話SERIES Vol.6果然是愛	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.8這孩子是哪 的孩子ENDLESE SEASON	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES PINBALL GOLDEN LOGLES	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIE MARK矢崎之西洋占星術	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIE麻雀II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	REMOTE CONTROL DANDY(對應PocketStation)	HUMAN	5800日圓	ACT
	模擬職業棒球99	HECT	5800日圓	SLG
	★BARUDEISSHU～CHROME FORD之住人們～	IMADIO	5800日圓	RPG
29日	■重裝機兵VALKEN 2	MASSYIA	5800日圓	SRPG
	■MONACO GRANDPRIX RACING SIMULATION 2	UBI SOFT	5800日圓	SLG
	塗鴉SHOW TIME	ENIX	5800日圓	ACT
	GUITAR FREAKS	KONAMI	5800日圓	SLG
	GRINT GRITTER	KONAMI	5800日圓	TAB
	STREET SCOOTER	TYO ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	ACE COMBAT 2(THE BEST)	namco	OPEN價格	STG
	GUN BULLET(THE BEST)	namco	OPEN價格	STG
	ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION(THE BEST)	BANPRESTO	2800日圓	FIG
	POP'N TANKS！	ENIX	5800日圓	ACT
	PLAYSTADIUM 4不滅之大LEAGUE BALL	BANPRESTO	5800日圓	SPT
下旬	Superlite 1500 SERIES Vol.7 TENANT WARS α	SUCCESS	1500日圓	TAB
7月	三洋PACHINKO PARADISE	IREM SOFTWARE ENGINERING	4800日圓	ETC
	西陣PACHINKO天國EX	KSS	5800日圓	ETC
	ROOMMATE～井上涼子～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	5800日圓	AVG
	QUIZ CHARACTER！東映特攝HERO PART 1	BANPRESTO	3800日圓	ETC
	ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
	ABE'99	RIVERHILL SOFT	6800日圓	ACT

8月

5日	光榮之君4	ARTDING	5800日圓	SLG
	ANIMETIC STORY GAME (1) CARD CAPTOR櫻(對應PocketStation)	ARIKA	6300日圓	AVG
	大幽靈屋敷～濱村淳之實話怪談～(廉價版)	VISIT	1980日圓	AVG
	MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	裝甲機動隊L.A.P.D.	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	ACT
	ROCKMAN(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.12 THE QUIZ	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	ETC
	金田一少年之事件簿3～青龍傳説殺人事件～	講談社	5800日圓	AVG
	SEPHON FILTER	SPIKE	5800日圓	AAVG
	目標！戰球王復刻版	SEIBU開發	1500日圓	PUZ
	電車GO！(THE BEST)	TAITO	2800日圓	SLG
	TECHNO COLLECTION 1 THUNDER FORCE V PerfectSystem	TECHNO SOFT	2500日圓	STG
	TECHNO COLLECTION 2 Neorude	TECHNO SOFT	2500日圓	RPG
	探偵神宮寺三郎EARLY COLLECTION	DATA EAST	4200日圓	AVG
	目標是AIRLINE PILOT	TWILIGHT EXPRESS	6800日圓	SLG
	L之季節～A piece of Memories～	TONKIN HOUSE	6500日圓	AVG
	L之季節～A piece of Memories～初回限定版	TONKIN HOUSE	6500日圓	AVG
	Cybernetic EMPIRE	日本TELENET/ WOLF TEAM	5800日圓	AVG
	SD GUNDAM G GENERATION-0	BANDAI	6980日圓	SRPG
	ECHO NIGHT＃2～沈睡支配者～	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
	★MDK	SONY COMPUTER ENTERMENT	5800日圓	ACT
12日	～MR.PROSPECTOR～HORIATEKUN(對應PocketStation)	ASUKU	3800日圓	ETC
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.14 THE BLOCK拆毀	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	PUZ
	REAL ROBOT戰線	BRANPESTO	6800日圓	SRPG
	★POCKET TUNER(對應PocketStation)	RIVERHILL	2800日圓	SLG
19日	太閣立志傳III	KOEI	6800日圓	SRPG
26日	PURUMUI 2(對應PocketStation)	CULTURE PUBLISHERS	3000日圓	ARPG
	給一個會重聚的未來(明天)～BOTTOM TOP SAYURI編～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	給一個會重聚的未來(明天)～BOTTOM TOP SHROU編～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	SPECTRAL FORCE-可愛邪惡-	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	GALERIANS	ASCII	6800日圓	AAVG
	SD飛龍之拳EPISODE 1奧義之書	CULTURE PUBLISHERS	3800日圓	FIG
	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	KONAMI	5800日圓	SLG
	想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIES ANGORUMOA	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES PANKEA	SUCCESS	1500日圓	RPG
	PACHINSLOT之帝王～花月・TWO PAIR～(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIES REVERSE II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Lord of Fist	MEDIAWORKS	5800日圓	RPG
	東京惑星PLANET KIO	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	SUPER BASS FISHING	KING RECORD	5800日圓	SPT
28日	WINNING POST 4	KOEI	6800日圓	SLG
上旬	■DEEP SEA AVGENTURE～海底宮PANTARASSA之謎～(THE BEST TAKARA專用)	TAKARA	2800日圓	AVG
	■…有(THE BEST TAKARA專用)	TAKARA	2800日圓	AVG
	■誘惑OFFICE戀愛課(THE BEST TAKARA專用)	TAKARA	2800日圓	SLG
	■TRANSFORMER BEAST WARS(THE BEST TAKARA專用)	TAKARA	2800日圓	ACT
	■木偶之夢	TAKARA	2800日圓	SLG
	CHORO Q WONDERFUL！	TAKARA	5800日圓	RAC
中旬	WORLD TOUR CONTACTOR～世界夢紀行～	TYO ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
8月	Little Lovers SHE SO GAME	NTT出版/ 日經映像	6800日圓	RPG
	名車列伝Greatest70's<復刻版>	EPOCH社	2800日圓	RAC
	MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	CROSS探偵物語	WORK GEM	6800日圓	AVG
	★PANEKITTO	SONY CPMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	VIRTUAL飛龍之拳2 DASH	CULTURE BRAIN	2800日圓	FIG

9月

2日	BISHI BASHI SPECIAL 2	KONAMI	4800日圓	ETC
9日	田中寅彥之裏寅流將棋 居飛車熊穴編	ARC SYSTEM WORK	3800日圓	TAB
	信長之野望 烈風伝	KOEI	9800日圓	SLG
	BEAT MANIA APPEND 4thMIX～the beat goes on～～	KONAMI	2800日圓	ACT
15日	DRAGON QUEST CHRACTERS杜魯尼可之大冒險2～不思議之迷宮～	CHUN SOFT/ ENIX	6800日圓	RPG
22日	★Goo！Goo！SOUNDY	KONAMI	4800日圓	SLG
	薄暮探檢隊	SPIKE	價格未定	AVG
23日	GUILTY GEAR復刻版	ARC SYSTEM WORKS	2800日圓	FIG
30日	■YOSHIMOTOMUCHI子物語～南島之GORONGO島～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	4800日圓	ARPG
	光之島	AFFECT	5800日圓	AAVG
	PIXY GARDEN(初回限定版)	escot	6800日圓	SLG
	PLANET LAIKA	ENIX	價格未定	RPG
上旬	Neo ATLAS 2	ARTDING	5800日圓	SLG
下旬	MONSTER COLLECTION	角川書店/ ESP	5800日圓	RPG
9月	■FIFA'99 EUROPE LEAGUE SOCCER～FEATURING日本代表隊～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	■Memories Off	KID	價格未定	AVG
	DRERBY STALLION'99	ASCII	價格未定	SLG
	DIGITAL GRADER AIRMAN	ASK	5800日圓	SLG
	SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE PUBLISHERS	2800日圓	FIG
	Superlite 1500 SERIE MARK矢崎之四柱推命	SUCCESS	1500日圓	TAB
	GRAND TURISMO 2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	LAKE MASTER PRO-日本縱斷黑鱒紀行-	DUZU	5800日圓	SPT
	FORMULA NIPPON'99～成為賽車手吧！～	TYO ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	GETTER ROBO大決戰！	BANDAI VISUAL	價格未定	SRPG
	蛙之畫冊～探求已失去的記憶～	VICTOR SOFT	5800日圓	SRPG
	SUBMARINE HUNTER鯱	VICTOR SOFT	價格未定	SLG
	All Star Tennis'99	Ubi SOFT	5800日圓	SPT
	SUPER BATTLE RACING S.C.A.R.S.	Ubi SOFT	5800日圓	RAC
	★拉麵橋	TOMY	5800日圓	SLG
	★DEVIL MAN(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
	MARL王國之人形姬＋1	日本一SOFTWARE	3800日圓	RPG

10月

14日	Prism(暫稱)	ARC SYSTEM WORK	5800日圓	AVG
21日	■1 on 1(廉價版)	JORDAN	2800日圓	SPT
	SD飛龍之拳「Zlov」	CULTURE PUBLISHERS	3800日圓	FIG
28日	HIGH SCHOOL OF BLIZ	MEDIA WORKS	5800日圓	TAB
上旬	ZEUS II Carnage Heart	ARTDING	6800日圓	SLG
10月	★PETPETPET	魔法	5800日圓	SLG
	■Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	MAGICAL DROP F大冒險也非輕鬆事！	DATA EAST	5800日圓	PUZ
	宇宙機動VANARK	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	森之王國(暫稱)	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	WIZARDRY NEW AGE OF RIRUGAMIN	LOCUS	5800日圓	RPG

11至12月

	探偵神宮寺三郎～消失燈火之間～	DATA EAST	5800日圓	AVG
	眠繭	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
12月9日	■悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
12月	閉所病院(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG

1999年

夏	STAR WARS EPISODE 1～PHANTOM MENACE～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	ACT
	GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	5800日圓	TAB
	JO JO奇妙冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	生靈王SHIBASU 1-2-3 DESTINY！能夠改變命運者！(對應PocketStation)	JALECO	5800日圓	ARPG
	FRONT MISSION 3	SQUARE	價格未定	SRPG
	GUDRESS	STAR FISH DATA	價格未定	SLG
	PAQA(PocketStation專用CD-ROM)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	在哪裏也一起(PocketStation專用CD-ROM)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	大家的哥爾夫球2(對應PocketStation)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	PHYSIC FORCE 2(對應PocketStation)	TAITO	5800日圓	FIG
	鬥神傳 昴	TAKARA	5800日圓	FIG
	MY GARDEN	TECHNO SOFT	5800日圓	SLG
	PLANET DOB	HUDSON	5800日圓	ETC
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
	MARIA 2～受胎告知之謎～	BREIK	6800日圓	AVG
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	花火2 STAR MINE	魔法	價格未定	SLG
	SUTOREISHIPU～PO與MERRY之大冒險～	ROBOT	5800日圓	不詳
秋	■SLIVER事件	ASCII	價格未定	AVG
	■pop'n music 2	KONAMI	價格未定	SLG
	TURE LOVE STORY FAN DISC(暫稱)	ASCII	4800日圓	ETC
	TOMBA！THE WILD AVGENTURES	WHOOPEE CAMP	5800日圓	ACT
	GATE KEEPERS	角川書店	6800日圓	SRPG
	BOYS BE…2nd Season	講談社	5800日圓	SLG
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	GRAND RESTAURANT～料理& WINE職人們～	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	DEWPRISM	SQUARE	價格未定	ARPG
	ARC THE LAD III	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	WILD ARMS 2nd IGNITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	FUN！FUN！PINGU～歡迎來到南極！～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	SPOOKY POOKY！！～妖怪之心跳大作戰～	TYO ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	CLICK漫畫歌劇院之怪人	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫CLICK之日	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫DYNAMIC ROBO大戰(1)出擊！驚異之機械軍團	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫銀河英雄傳説(1)在永遠之夜中	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	COUNTDOWN VAMPIRE	BANDAI	6800日圓	AVG
	Silent Bomber	BANDAI	5800日圓	ACT
	一擊-鋼之人-	BANDAI	5800日圓	SLG
	青之6號(暫稱)	BANDAI VISUAL	6800日圓	AVG
	超謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	FISH EYES II	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PLONEER LDC	價格未定	AVG
	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	★POKERA(對應PocketStation)	ATLUS	價格未定	ETC
	★超發明BOY格烈佛～光輝Wonderland～	TAITO	5800日圓	RPG
	★全是QUIZ之人生GAME 運與頭中的大富豪	TAKARA	5800日圓	TAB
	YOU Steady	CD PROST	價格未定	SLG
冬	HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓	AVG
	POKEKANO(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	價格未定	SLG
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	PATLABOR the GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	ACT
	星界之紋章(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
'99年	PANZER FRONT	ASCII	價格未定	SLG
	WIZARDRY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	Knights of GENESIS	escot	價格未定	SRPG
	NEUES	escot	價格未定	AVG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	ROBIN CELLULOID之冒險(暫稱)	GUST	價格未定	AVG
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	SPT
	決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	Dinobreeder another progress (暫稱)	J・WING	5800日圓	ACT
	CBR(CRASH BANDY RACING)(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	LOVE GAME'S plus～相當對戰TENNIS～(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
	STAR IXIOM	namco	價格未定	STG
	DRAGON VALOR	namco	價格未定	ARPG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
今冬				
	EARLY RENIS～荒野之天使們～	ATLUS	價格未定	AVG
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	機動戰士GUNDAM 基力之野望～自護之系譜～	BANDAI	6800日圓	SLG
	★LITTLE PRINCESS MARL王國之人形姬2	日本一SOFTWARE	5800日圓	RPG

2000年

1月	■星神～沈沒的蒼茫大地～(暫稱)	MAX FIVE	4800日圓	SRPG

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2月	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	TORIFERUZU魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
	BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
	BASSING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
	DIGITAL MUSEUM HERO山形SPRING	IMAGINEER	3980日圓	ETC
	DIGITAL MUSEUM HERO山形SUMMER	IMAGINEER	3980日圓	ETC
	DIGITAL MUSEUM HERO山形AUTUMN	IMAGINEER	3980日圓	ETC
	DIGITAL MUSEUM HERO山形WINTER	IMAGINEER	3980日圓	ETC
	傳説幪面之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	KOUDELKA	SACNOTH/ SNK	價格未定	AVG
	White Diamond	escot	價格未定	SRPG
	DRAGON QUEST VII	ENIX	價格未定	RPG
	MELKURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
	FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ROCKMAN 2 Dr.WILLY之謎(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROCKMAN 3 Dr.WILLY之最後!?(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROCKMAN 4新的野望!!(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROCKMAN 5 BLUES之圈套!?(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROCKMAN 6史上最大之戰!!(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1～ROLL危機一髮～	CAPCOM	價格未定	RPG
	SHERAZADO傳説 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍之拳COLLECTION(暫稱)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ARKS 1000～目標!究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	DANGAN～彈丸～(暫稱)	KSS	5800日圓	ACT
	MAX SURFING 2000(暫稱)	KSS	5800日圓	SPT
	TOKIMEKI MEMORIAL 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	HARLEM BEAT(暫稱)	KONAMI	價格未定	未定
	WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	KONAMI	價格未定	SPT
	DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	POCKET單・POCKET熟(POCKET STATION專用CD-ROM)(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	CHAOS HEAT	TAITO	價格未定	ACT
	BRAVE SAGA 2	TAKARA	價格未定	SRPG
	粗製點心鋪KID	瀧工房	價格未定	AVG
	Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
	我是JOD加油NIPPON CHALLENGE(暫稱)	TOMY	價格未定	ACT
	感覺之名偵探(暫稱)	namco	價格未定	AVG
	GUNCON GAME(暫稱)	namco	價格未定	STG
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
	LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
	OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
	BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	蜃氣樓回廊	PFLEGEMUTTER STAGE	5800日圓	AVG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	SYNCHRONICITY(暫稱)	ADM	價格未定	AVG
	THE RUINS(暫稱)	ADM	價格未定	AVG
	CIRCUIT之狼II MODENA之劍(對應PocketStation)	MTO	價格未定	RAC
	VIRTUAL REMOTE CONTROL(HELICOPTER PART I)	3D	價格未定	SLG
	猿田彥之暗號	422	價格未定	AVG
	NUGGET～激錄!震震商店街～(暫稱)	ACTIVE ART	價格未定	ACT
	一個…兩個…五個怪談 日本不可或缺TOUR 2	SYSTEM SAKOMU	價格未定	AVG
	★EXCITING BASS 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT

Dreamcast

7月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
8日	STREET FIGHTER ZERO 3最強流道場	CAPCOM	5800日圓	FIG
	永世名人III～GAME CREATOR吉村信弘之頭腦～	KONAMI	3990日圓	ETC
	Buggy Heat	CRI	5800日圓	RAC
	超發明BOY格弗烈～暴走機械人之謎!?～	SEGA	5800日圓	RPG
15日	FRAME GRIDE(對應Dreamcast KEYBOARD)	FROM SOFTWARE	6800日圓	ACT
	WORLD NEVERLAND plus～OLERUD王國物語～	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
22日	■電波少年的懸賞生活SOFT～茄子之部屋～	HUDSON	1480日圓	ETC
	真 本格花札	ALTRON	4800日圓	TAB
	世界不思議發現!多洛伊亞	TBS	5800日圓	AVG
	新日本職業摔角 鬥魂烈傳4	TOMY	價格未定	FIG
	「HEART BREAK DIARY」deeps(MILCD)	PLONEER LDC	價格未定	ETC
29日	■CLIMAX LANDERS	SEGA	5800日圓	RPG
	■SEA MAN～禁斷之PET～(連MICROPHONE VICE版本)	VIVARIUM	6800日圓	SLG
	■SEA MAN～禁斷之PET～(連特製VISUAL MEMORY及MICROPHONE VICE版本)	VIVARIUM	7800日圓	SLG
	AIRFORCE DELTA(暫稱)	KONAMI	5800日圓	STG
	秋葉原 電腦組PATA Pies!	SEGA	5800日圓	SLG
下旬	Dream PASSPORT 2	SEGA	派發	ETC

8月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
4日	「TITLE未定」CHECK娘 (MILCD)	PONY CANYON	價格未定	ETC
5日	創造職業棒球隊!	SEGA	5800日圓	SLG
	SOUL CALIBUR	NAMCO	5800日圓	FIG
	往北去。Photo Memories	HUDSON	3800日圓	ETC
26日	COOL BOARDERS BURRN	UEP SYSTEM	5800日圓	SPT
	機動戰艦NADESICO THE MISSION	角川書店/ ESP	6800日圓	SAVG
	機動戰士GUNDAM外傳 殖民星墜落之地……	BANDAI	6800日圓	STG
下旬	蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	5800日圓	STG

9月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2日	★dancing blade任性桃天使!完全版	KONAMI	5980日圓	AVG
30日	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 免許皆伝	naxat	5800日圓	TAB
9月	■BLACK/ MATRIX AD	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	魔劍X	ATLUS	價格未定	AVG
	ESPION-AGE-NTS	NEC INTERCHANNEL	5800日圓	SLG
	幻影月夜	SIMS	5800日圓	AVG
	J-LEAGUE 創造職業球會!	SEGA	6800日圓	SLG
	參加職業棒球隊!	SEGA	5800日圓	SPT

10月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
17日	LOON CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
28日	SHENMU～莎木～一章 橫須賀	SEGA	價格未定	RPG
10月	REVIVE…～蘇生～	DATA EAST	6800日圓	AVG
	SUPER PRODUCERS～目標是演藝界～	HUDSON	價格未定	SLG

11至12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
18日	D之食桌2	WARP	6800日圓	ARPG
11月	將棋(暫稱)	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	TAB
	田中寅彥之裏寅流將棋 居飛車熊穴編	ARC SYSTEM WORK	3800日圓	TAB
	職業指南麻雀「兵」DX	CULTURE BRAIN	5800日圓	ETC
	Dreamcast SEQUENCER(暫稱)	WAKA製作所	價格未定	ETC
	NEPPACHI～10連CHAIN中LAS VEGAS旅行～	大黑電機	5800日圓	SLG
12月9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	6800日圓	SLG
	■烙印戰士	ASCII	價格未定	ARPG
	■WWW.SOCCER～參加者募集!～	HAPPY?	5800日圓	SLG
	SUNRISE 英雄譚(暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	RPG

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	BATTLE棋太平	NET VILLAGE	價格未定	TAB
	VJ Monster	WAKA製作所	價格未定	ETC
	F-1 RACE(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC

1999年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
秋	■pop'n music 2	KONAMI	價格未定	SLG
	DEATH CRIMSON 2(暫稱)	ECOLE SOFTWARE	價格未定	STG
	PANORAMA COTTON 2(暫稱)	SUCCESS	價格未定	STG
	CARRIER	JALECO	價格未定	AVG
	Dream Flyer	SEGA	價格未定	ETC
	集合!團團轉溫泉(對應Dreamcast KEYBOARD)	SEGA	價格未定	ETC
	PLUS PLUM	拓洋興業	價格未定	PUZ
	LANGERISSER MILLENNIUM	MASAIYA	價格未定	SRPG
	MARIONETTE HANDLER	MICRONET	5800日圓	ETC
	日本職業麻雀連盟認定 平成麻雀莊	MICRO NET	價格未定	TAB
	Speed Busters	Ubi SOFT	價格未定	RAC
年末	新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	SD飛龍之拳伝説EX	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
冬	BIOHAZARD CODE:Veronica	CAPCOM	價格未定	AVG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
'99年	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	GOLF(暫稱)	SEGA	5800日圓	SPT
	VIRTUAL STRIKER 2 DC(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	CYBER TROOPERS電腦戰機VIRTUAL ON～ORATORIO TANGRAM～M.S.B.S.Ver.5.4(暫稱)	SEGA	價格未定	ASTG
	ALL GU LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SLG
	UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	Brave Knight(暫稱)	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	Rayman 2(暫稱)	Ubi SOFT	價格未定	ACT
	ENTERTAINMENT GOLF(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
今冬				
	■七間秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG
2000年1月				
1月27日	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
2000年				
春	M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
夏	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
2000年	ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	AAVG
	★超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	★戰國TURB Fanfan I me Dunce-doublentendre	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
	RING(暫稱)	角川書店	價格未定	AVG
	SNK VS. CAPCOM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	JO JO奇妙冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	GOLEM中走失的孩子	CHRAMELPOT	價格未定	APUZ
	TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	Warrz(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	創造IDOL雀士(暫稱)	JALECO	價格未定	ETC
	CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	Balder's Gate(暫稱)	SEGA	價格未定	ARPG
	Project ARES(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	學級王山崎(暫稱)	SEGA	價格未定	未定
	機天烈少年(BOY)'S(暫稱)	SEGA	價格未定	未定
	SUPER ROBOT大戰SERIES(暫稱)	BANPRESTO	價格未定	SRPG
	春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	★Super 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
	★U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
發售檢討中				
	NFL 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	READY2 RUMBLE BOXING(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

NINTENDO 64

7月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
9日	EL TILL MONSTERS	imagineer	6800日圓	RPG
14日	ORGE BATTLE 64 Person of Lordly Caliber	任天堂/ QUEST	7800日圓	SRPG
16日	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION 64	BANDAI	6800日圓	SLG
21日	STAR WARS EPISODE 1/ RACER(暫稱)	任天堂	6800日圓	RAC
23日	格鬥伝承～F-Cup Maniax～	imagineer	6800日圓	FIG
29日	實況J-LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER 2	KONAMI	7800日圓	SPT
30日	電車GO!64	TAITO	6800日圓	SLG
	LODE RUNNER 3-D	BANPRESTO	6800日圓	PUZ
中旬	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
7月	64花札～天使的承諾～	ALTRON	價格未定	TAB

8月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
5日	HYBRID HEAVEN	KONAMI	7800日圓	ARPG
6日	RALLY'99	imaginer	6800日圓	RAC
13日	SHADOW GATE 64 Trials of the Towers	KEMCO	6980日圓	AVG
8月	忍者亂太郎CHALLENGE PUZZLE(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ

9至12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
24日	On & Off Racing	imaginer	6800日圓	RAC
10月				
1日	WIN BACK	KOEI	7800日圓	ACT
12月				
1日	巨人之DOSIN1(64DD專用DISC)	經銷商未定	價格未定	ETC

1999年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
秋	VIRTUAL摔角2～王道繼承～	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	TONIC TROUBLE	Ubi SOFT	價格未定	ACT
'99年	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	爆BOMBER MAN 2	HUDSON	價格未定	ACT
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC
	BIOHAZARD 2(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	職業麻雀「兵」64	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	走吧!我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	RPG
	ULTRA DONKEY KONG 64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	SIMCITY 64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SLG

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	SUPER MARIO 64-2(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ACT
	SUPER MARIO RPG 2(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	RPG
	STAR WARS出擊!ROGU中隊(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	撒爾達傳說DD(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ARPG
	Fire Emblem火焰之紋章64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SLG
	MARIO ARTIST SOUND MAKER(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST TALENT MAKER(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG
	F-ZERO X DD(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	RAC
	卡比64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ACT
	★GOLF(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SPT

SEGA SATURN

7月至8月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
8日	職業麻雀指南「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
29日	With You~願你凝望我~(CD-ROM×2)	NEC INTERCHANNEL	7200日圓	AVG
8月				
5日	STREETFIGHTER ZERO3(4MB擴張RAM CARTRIDGE專用CD-ROM)	CAPCOM	5800日圓	FIG
	STREETFIGHTER ZERO3(連4MB擴張RAM CARTRIDGE版本)	CAPCOM	7800日圓	FIG

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
'99年	SONIC 3D~FLICKIES' ISLAND~	SEGA	3800日圓	ACT

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	ALFA OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	WORDS WORTH	elf	價格未定	RPG
	REQUIEM(暫稱)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	鷗大作戰~女神們之喃咕~	BIG KISS	價格未定	不詳
	BACKGUNER~甦醒的勇者們~完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	REAL SOUND 2~霧之ORGEL~	WARP	5800日圓	ETC

PlayStation 2(暫稱)

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	A6 去吧!A列車6	ARTDINK	價格未定	SLG

GAMEBOY

7月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1日	HYPER OLYMPIC SERIES TRACK & FIELD GB	KONAMI	4300日圓	SPT
8日	遊戲王DUELMONSTERS II~闇界決鬥記~	KONAMI	4500日圓	SLG
9日	職業麻雀「兵」64	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
16日	口頭○會社BATTLE編	imagineer	2680日圓	不詳
	口頭○會社BATTLE編SPECIAL EDITION	imagineer	2680日圓	不詳
	GOLF王	DIGITAL KISS	3980日圓	SPT
	河川垂釣4	PACK IN SOFT	4200日圓	SLG
	HELLO KITTY之BEADS工房	imagineer	3500日圓	PUZ
23日	■多啦A夢LABYRINTH中散步	EPOCH社	3980日圓	ACT
	■昆蟲博士2	J WING	4800日圓	RPG
	■釣魚先生2	J WING	4800日圓	RPG
	無賴戰士 COLOR(FLY FIGHTER COLOR)	KID	3980日圓	STG
	POCKET LORE BOY	KING RECORD	3980日圓	SLG
	SPY vs SPY	KEMCO	3980日圓	ACT
	次世代BEGOMA BATTLE BAY BLADE	HUDSON	3980日圓	ARPG
	三國誌GAME BOY版2	KOEI	4800日圓	SLG
	AQUALIFE	DAM	3980日圓	ACT
下旬	MEDALOT 2(甲胄VERSION)	imaginer	3980日圓	RPG
	MEDALOT 2(鍬形VERSION)	imaginer	3980日圓	RPG
	GEM GEM MONSTER	KID	3980日圓	RPG
	SUPER BLACK BASS~REAL FIGHT~	STAR FISH	4500日圓	SPT
	CHORO Q HYPER CUSTOMER BULL GB	TAKARA	3980日圓	RAC
7月	BACKGAMMON	ALTRON	價格未定	ETC
	~PUYOPUYO外傳~PUYO WARS	COMPILE	價格未定	SRPG

8月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
5日	ASSALIFE ASSADREAM GB	KONAMI	4300日圓	RPG
6日	牧場物語GB2	PACK IN SOFT	3980日圓	SRPG
13日	SHADOWGATE RETURN	KEMCO	3980日圓	AVG
27日	WET RISS(暫稱)	imagineer	價格未定	PUZ
8月	■GET虫'俱樂部 大家的昆蟲大圖鑑(暫稱)	JALECO	4400日圓	ETC
	■POCKET FAMILY GB 2	HUDSON	3980日圓	SLG
	J-LEAGUE EXCITE STAGE GB	EPOCH社	3980日圓	SPT
	白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	FAMILY TRUMP GAME	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	本格將棋「聖」	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	MARIO GOLF GB	任天堂	價格未定	SPT
	★POCKET COLOR TRUMP	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	★POCKET COLOR麻雀	BOTTOM UP	價格未定	TAB

9月至10月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
3日	KISEKAE物語	PACK IN SOFT	3800日圓	AVG
	轉轉GARACTER	ATLUS	4300日圓	RPG
23日	★DRAGON QUEST I · II	ENIX	4900日圓	RPG
上旬	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	DIJYAV	KEMCO	3980日圓	AVG
	POCKETMONSTER金	任天堂	價格未定	RPG
	POCKETMONSTER銀	任天堂	價格未定	RPG
9月	HAMSTER俱樂部	JOLTON	3980日圓	ETC
	OSERO MILLENNIUM	TUKUDA ORIGINAL	價格未定	RPG
	★語樂王TANGO!	J WING	價格未定	ETC
	GOLF GAME SUPER SHOT(暫稱)	imaginer	3600日圓	SPT
10月				
10月	SUPER CHINESE FIGHTER DX	CULTURE BRIAN	3900日圓	FIG

1999年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
秋	瑪莉工作室~CZAR FULGUR之妖精鍊金術士~(暫稱)	imaginer	價格未定	RPG
	艾莉工作室~CZAR FULGUR之妖精鍊金術士~(暫稱)	imaginer	價格未定	RPG
	很喜歡GOLF!	KID	3980日圓	SPT
'99年	BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
今冬				
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	WETRIES GB	imaginer	價格未定	ETC
	JEALOUS伝説	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	SD飛龍之拳傳説GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	銃鋼戰記BULLET BATTLER	KONAMI	價格未定	RPG
	DONKEYKONG ROUND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	THE GREAT BATTLE POCKET	BANPRESTO	價格未定	不詳
	走吧!我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT

NEO-GEO

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	THE KING OF FIGHTERS'99	SNK	價格未定	FIG
	THE KING OF FIGHTERS'99(NEO-GEO CD)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

7月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
22日	PUYO PUYO通	SNK/ SEGA	3800日圓	PUZ
29日	BIG TOURNAMENT GOLF	SNK	3800日圓	SPT
	上海MINI	SNK	3800日圓	TAB

8月至12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
8月	■PARTYMAIL(暫稱、對應無線)	ADK	價格未定	ETC
	■PACMAN(暫稱)	namco/ SNK	價格未定	ACT
	■DIVE ALERT BARN編(對應無線)	SACNOTH	3800日圓	SLG
	■DIVE ALERT REBECCA編(對應無線)	SACNOTH	3800日圓	SLG
	■NEO · 21(對應無線)	DINER	價格未定	TAB
	■NEO · BACCARA(對應無線)	DINER	價格未定	TAB
9月				
9月	POKESURO ARSE王國Featuring HANABI(暫稱)	ARSE	價格未定	ETC
	Beast Busters POCKET(暫稱)	SNK	價格未定	STG
	幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
10月				
下旬	PACHINKO實機SIMULATION Vol.1(暫稱)	BOSS COMMUNICATIONS	價格未定	SLG
10月	DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	電車GO!2(暫稱)	SNK	價格未定	SLG
	NEO GEO POCKET BASS FISHING(暫稱)	ADK	價格未定	SPT
11月以後				
11月	★NEO POCKET BLOCK(暫稱)	SNK	價格未定	不詳
	★FASELE!(暫稱)	SACNOTH	3800日圓	不詳
	★BIOMOTOR UNITRON 2(暫稱)	夢工房	價格未定	RPG
	★連結PUZZLE連結PON 2	夢工房	價格未定	PUZ
	BATTLE ROYAL(對應無線)	ADK	價格未定	SLG
12月	SNK VS. CAPCOM(格鬥GAME)(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	PACHINKO實機SIMULATION Vol.2(暫稱)	BOSS COMMUNICATIONS	價格未定	SLG

1999年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	SNK VS. CAPCOM(CARD BATTLE)(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
秋	POCKET LOVE(暫稱)	KID	價格未定	SLG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AAVG
冬	THUNDER V(暫稱)	ARSE	價格未定	ETC
	ZIROKICHI(暫稱)	ARSE	價格未定	ETC
	PUZZLE LOOP(暫稱)	MITCHERU	價格未定	PUZ
	SNK GALS FIGHTERS(暫稱)	夢工房	價格未定	FIG
	MORTAL KOMBAT(暫稱)	MIDWAY	價格未定	FIG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	COOL BROADERS POCKET(暫稱、對應Dreamcast)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	SOCCER DATA BASE SIMULATION(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	SPT
	卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	蜜瓜妹妹之成長日記2	ADK	價格未定	SLG

Wonder Swan

7月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1日	PUZZLE BUBBLE	SUNSOFT	3800日圓	PUZ
	TRUMP COLLECTION~BOTTOM UP的TRUMP生活~	BOTTOM UP	3980日圓	TAB
15日	日本職業麻雀連盟公認 徹萬	naxat	3480日圓	TAB
22日	NEON GENESIS新世紀EVANGELION使徒育成	BANDAI	3800日圓	SAVG
	魔界村for WonderSwan	BANDAI	3800日圓	ACT
29日	■CRAZY CLIMBER	日本物產	3800日圓	ACT

8月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
5日	TERRORS(限定版)	BANDAI	3980日圓	ACT
	名偵探柯南 魔術師之挑戰狀!	BANDAI	3600日圓	AVG
	★TERRORS(限定版)	BANDAI	2980日圓	ACT
	MobileSuit GUNDAM MSVS	BANDAI	3800日圓	SLG
8月	■SOCCER野郎!~Challenge The World~	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	3800日圓	SPT
	燃燒吧!職業棒球ROOOKIES	JALECO	4200日圓	SPT
	POCKET FIGHTER(暫稱)	BANDAI	3800日圓	FIG
	ROCKMAN(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT

9月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
16日	■預想進化論	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
下旬	■格鬥料理伝説BISTRO RECIPE~WONDER BATTLE篇~	BANPRESTO	3980日圓	不詳
9月	ARMOR UNIT	SAMMY	價格未定	TAB
	幻之大陸王SEARCH & DUEL	SAMMY	3800日圓	ACT

10月至11月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
10月	MAGICAL DROP for WonderSwan	DATA EAST	3800日圓	PUZ
	專業麻雀for WonderSwan	ATHENA	價格未定	TAB
	將棋登龍門	SAMMY	價格未定	TAB
	Haroboots	SUNRISE INTERACTIVE	3980日圓	RPG
11月	■SIDE POCKET(暫稱)	DATA EAST	價格未定	SPT

1999年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	FLASH~數字之鐵人~(暫稱)	光文社	價格未定	未定
	菊池秀行之魔界CARD BATTLE(暫稱)	光文社	價格未定	TAB
秋	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	PUZ

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	MUSAPI之MIRACLE DEATH魔宮	ECOLE SOFTWARE	價格未定	不詳

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	東京魔人學園 符咒封錄(暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SAVG
	LANGERRISER D(暫稱)	BANDAI	價格未定	SRPG
	超兄貴(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
	CLOCK TOWER(暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA(暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角(暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT

聲　明

CAPCOM ASIA COMPANY LTD.

已授權Cineaste International Limited（遊戲誌）於香港獨家製作及發行DINO CRISIS（亦稱恐龍危機）的中文攻略本，任何人士未得本公司的准許而在香港出版或發行 DINO CRISIS 中文攻略即屬違法。雜誌連載有關DINO CRISIS內容時，亦要遵守CAPCOM發表的進度指引。懇請各出版社和發行公司嚴格遵守。任何違規者，本公司定會循任何適當途徑追究。

Cineaste International Limited

DINO CRISIS™

恐 怖 的 進 化

CAPCOM繼BIOHAZARD系列後最新震慄動作遊戲

DINO CRISIS完全攻略本

7 月 1 日 與 遊 戲 同 步 發 售

地圖、道具位置全部落齊 • 所有謎題一一解開 • 完全小說式攻略

香港人BIO系統第一人者 J.J全力製作



Game Players Magazine製作